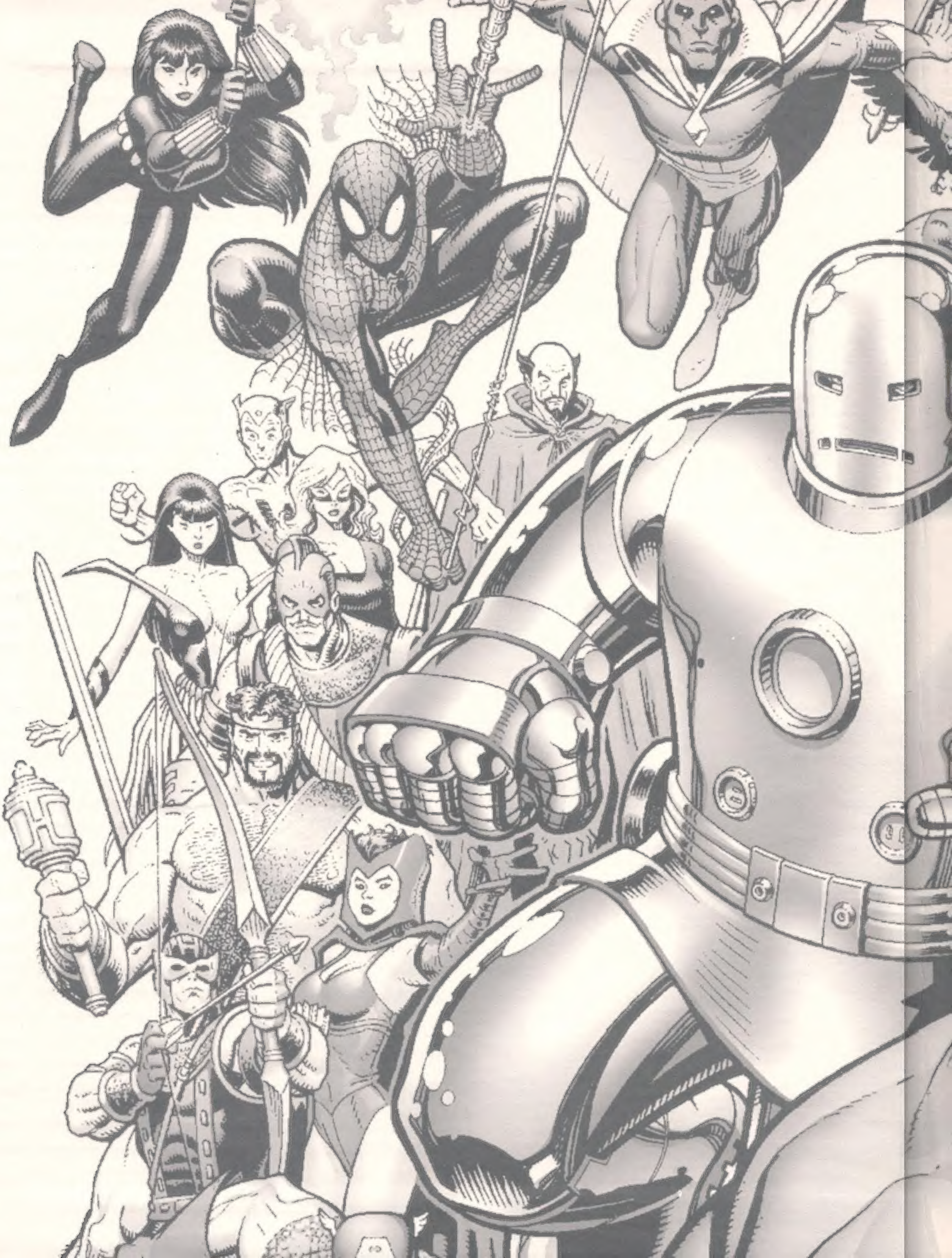
MARVEL®

AVENGERS

LE GUIDE COMPLET DES PERSONNAGES



MARVEL®

AVENGERS

LE GUIDE COMPLET DES PERSONNAGES

Écrit par

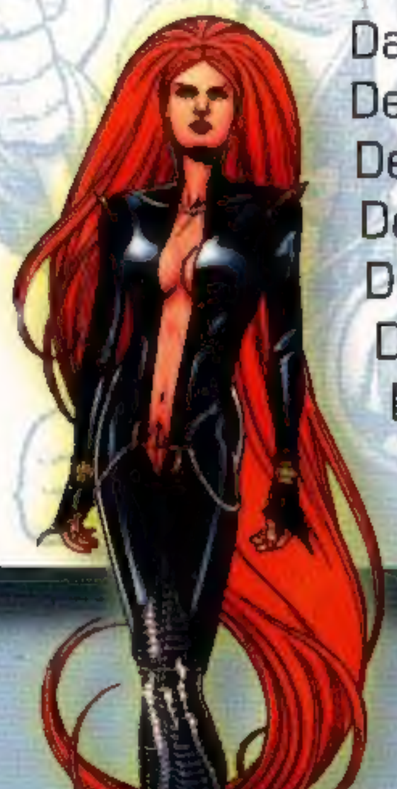
Alan Cowsill

semic ARCHIVES

INTRODUCTION

Lorsque les super-héros s'unissent, ils sont encore plus puissants ! Les Vengeurs de l'univers Marvel forment la plus importante équipe de super-héros au monde, et la plupart des plus grands héros de la Terre se sont retrouvés dans leurs rangs à un moment ou à un autre. Apprenez tout ce qu'il y a à savoir sur les Vengeurs, que ce soient sur les membres fondateurs tels que Iron Man, Thor, Hulk, l'Homme-Fourmi et la Guêpe, ou sur les personnages moins connus comme Lionheart, Stature ou Squirrel Girl. Découvrez leurs pires ennemis, des infâmes Loki ou Kang le Conquérant aux malfrats les plus incompris tels que Moonstone.

Amadeus Cho 4
Annihilus 5
Ant-Man 6
Arachne 7
Ares 8
Arkon 9
Attuma 10
Baron Von Blitzschlag 11
Baron Zemo 12
Beast 13
Big Bertha 14
Black Bolt 15
Black Knight 16
Black Panther 17
Black Widow 18
Blastaar 19
Bloodwraith 20
Bullseye 21
Captain America 22
Captain Marvel 23
Charlie-27 24
Cloud 9 25
Collector 26
Count Nefaria 27
Crimson Dynamo 28
Crystal 29
Daken 30
Daredevil 31
Deathbird 32
Deathcry 33
Demoliton-Man 34
Diamondback 35
Dinah Soar 36
Doctor Doom 37
Doctor Druid 38
Doctor Strange 39
Doctor Voodoo 40
Doorman 41
Dormammu 42
Dragon Man 43
Dum Dum Dugan 44
Echo 45
Egghead 46
Electro 47
Élektra 48
Enchantress 49
Executioner 50
Exodus 51
Falcon 52
Firebird 53
Firelord 54
Firestar 55
Flatman 56
Galactus 57
Gauntlet 58
Genis-Vell 59
Giant-Man 60
Gilgamesh 61
Grandmaster 62
Graviton 63
Gravity 64
Grey Gargoyle 65
Grim Reaper 66
Hardball 67
Hawkeye 68
Hawkeye II 69
Hellcat 70
Henry Peter Gyrich 71
Hercules 72
High Evolutionary 73
Hood 74
Hulk 75
Hulkling 76
Human Torch 77
Immortus 78
Invisible Woman 79
Iron Fist 80
Iron Lad 81
Iron Man 82
Iron Patriot 83
Jack of Hearts 84
Jarvis 85
Jessica Jones 86
Jocasta 87
Justice 88
Kang 89
Ka-Zar 90
Klaw 91
Komodo 92
Korvac 93
Lionheart 94
Living Laser 95
Living Lightning 96
Lockjaw 97
Loki 98
Luke Cage 99
Machine Man 100
Madame Masque 101
Mad Thinker 102
Magneto 103
Major Victory 104
Man-Ape 105



DANS CET OUVRAGE

Ce livre contient plus de 200 héros et vilains liés aux Vengeurs, et chaque page regorge d'histoires fabuleuses et d'informations. Les personnages sont présentés par ordre alphabétique selon leur nom ou titre anglais. Par exemple, Morgan Le Fay (Morgane la Fée), la sorcière maléfique de la mythologie arthurienne, est classée à « M », le Comte Néfaria à « C », et le vieil allié des Vengeurs qu'est M. Fantastique – à « M ». Servez-vous du sommaire ci-dessous pour retrouver chaque personnage, et commencez à glaner des renseignements percutants sur la plus puissante équipe de super-héros au monde !

Mantis 106
Maria Hill 107
Marrina 108
Martinex 109
Marvel Boy 110
Master Pandemonium 111
Maximus 112
Medusa 113
Melter 114
Mephisto 115
Mockingbird 116
Mole Man 117
Molecule Man 118
Moon Knight 119
Moondragon 120
Moonstone 121
Mordred 122
Morgan Le Fay 123
Mr Fantastic 124
Mr Hyde 125
Mr Immortal 126
Ms Marvel 127
MVP 128
Nebula 129
Nick Fury 130
Nikki 131
Onslaught 132
Pagan 133
Patriot 134
Penance 135
Photon 136
Power Man 137
Proctor 138
Psyklop 139
Quasar 140
Quicksilver 141
Radioactive Man 142
Rage 143
Red Guardian 144
Red Skull 145
Red Wolf 146
Rick Jones 147
Ronan 148
Ronin 149
Sandman 150
Sauron 151
Scarlet Witch 152
Sentry 153
Sersi 154
Shanna 155
She-Hulk 156
Shocker 157
Silver Samurai 158
Silver Surfer 159
Silverclaw 160
Songbird 161
Space Phantom 162
Speed 163
Spider-Man 164
Spider-Woman 165
Squirrel Girl 166
Starfox 167
Starhawk 168
Stature 169
Stingray 170
Stranger 171
Sub-Mariner 172
Supreme Intelligence 173
Swordsman 174
Taskmaster 175
Terminatrix 176
Thanos 177
Thor 178
Thor Girl 179
3-D Man 180
Thunderstrike 181
Thundra 182
Tiger Shark 183
Tigra 184
Titania 185
Titanium Man 186
Trauma 187
Two-Gun Kid 188
Ultragirl 189
Ultron 190
U.S. Agent 191
Valkyrie 192
Venom 193
Veranke 194
Victoria Hand 195
Vision 196
War Machine 197
Warlock 198
Wasp 199
Wasp II 200
Whizzer 201
Wiccan 202
Wizard 203
Wolverine 204
Wonder Man 205
Yellowjacket 206
Yondu 207

A AMADÉUS CHO

Amadéus Cho (parfois appellé « Mastermind Excello ») est, selon M. Fantastique, au septième rang des personnes les plus intelligentes au monde. Ses parents et sa sœur ont été tués par des agents de Pythagoras Dupree, qui tentaient vainement de l'éliminer. Son intellect le plonge dans les ennuis aussi régulièrement qu'il le tire du mauvais pas, ce qui n'est pas surprenant vu ses amitiés avec des personnages tels que l'incroyable Hulk !

Cho est parvenu à convaincre Hercule d'aider Hulk durant les événements de la World War Hulk. Même si Hercule a dû finalement se dresser contre le comportement destructeur de Hulk, lui et Cho sont devenus des amis proches.

INFORMATIONS

NOM Amadéus Cho
ACTIVITÉ Aventurier, ex-lycéen
BASE Mobile
TAILLE 1,68 m **POIDS** 53 kg
YEUX Noirs **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Amadéus Cho ne possède aucun pouvoir surnaturel, mais son intelligence exceptionnelle lui confère la capacité de réaliser des exploits. Il peut dévier la trajectoire d'un missile à l'aide d'un rétroviseur, ou vaincre les systèmes de sécurité informatiques les plus puissants du monde. Il acquiert des pouvoirs télépathiques lorsqu'il utilise l'ancien casque de l'Homme-Fourmi.
ALLIÉS Hulk, Hercule, Hank Pym (la Guêpe II)
ENNEMIS Les Skrulls, le SHIELD, Zom

Cho a adopté un bébé coyote abandonné au bord de la route.

Rien dans son aspect ne trahit le fait qu'il est bien plus qu'un simple adolescent.

TÉLÉPATHIE
Lorsqu'il a rejoint les Puissants Vengeurs, Cho a adapté un ancien casque qu'avait porté le deuxième Homme-Fourmi afin d'acquérir des pouvoirs télépathiques.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	2	6	2

ANNIHILUS

Annihilus est une étrange créature « insectoïde » née dans la Zone Négative, un univers bizarre découvert par M. Fantastique. Après des années passées à combattre et à tuer, il conquiert la Zone Négative et lance une grande armée à l'assaut de notre univers. Nommée la « Vague d'Annihilation », elle est rapide et sans pitié, et de vastes portions de la Galaxie sont saccagées avant qu'Annihilus ne soit arrêté. Désormais, son nom est craint dans les deux univers.

Les Quatre Fantastiques se sont rapidement opposés à Annihilus, une fois que M. Fantastique a découvert la Zone Négative. L'équipe a brièvement été faite prisonnière, mais ils se sont échappés en emportant la Capsule Cosmique. Depuis, ils ont affronté Annihilus à plusieurs reprises.

DÉVASTATION
Parmi les nombreux empires galactiques détruits ou fortement affaiblis lors de l'invasion d'Annihilus, on compte ceux des Krees et des Skrulls.

La Capsule Cosmique emmagasine l'énergie.

Son armure est composée de la même substance que la carapace des insectes.

INFORMATIONS

NOM Annihilus
ACTIVITÉ Conquérant
BASE La Zone Négative
TAILLE 1,75 m **POIDS** 91 kg
YEUX Verts **CHEVEUX** Aucun
POUVOIRS Son armure, ou exosquelette, le rend exceptionnellement fort. Il peut survivre dans le vide spatial et voler à une vitesse de 240 km/h. Il possède également la Capsule de Contrôle Cosmique qui peut contrôler d'importantes quantités d'énergie cosmique. Elle peut également lui servir pour attaquer ses ennemis ou pour soigner ses blessures. Lorsqu'il meurt, Annihilus se clone lui-même. Les jeunes clones conservent ses souvenirs et son expérience.
ALLIÉS Aucun
ENNEMIS Les Quatre Fantastiques, Blastaar

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	4	6	2	3	3

A ANT-MAN [L'HOMME-FOURMI]

Scott Lang est le deuxième héros à se retrouver dans le rôle de l'Homme-Fourmi, après avoir volé le costume à son créateur Hank Pym afin de tenter de sauver sa fille Cassie. Comme l'original, il peut réduire sa taille et contrôler les fourmis. Après avoir intégré pendant un temps les Quatre Fantastiques, il rejoint les Vengeurs. Membre essentiel de l'équipe, il est tragiquement tué lorsque le Valet de Cœur explose au moment de la dépression de la Sorcière Rouge, quand elle attaque ses coéquipiers.

Le premier Homme-Fourmi était Henry « Hank » Pym, qui utilisa ensuite les particules Pym pour devenir Giant-Man, Pourpoint Jaune, puis la deuxième Guêpe. Hank est un membre fondateur des Vengeurs.

INFORMATIONS

NOM Scott Edward Harris Lang
ACTIVITÉ Technicien en électronique, aventurier
BASE New York
TAILLE 1,80 m en temps normal, il peut rétrécir à volonté.
POIDS 86 kg en temps normal, moins lorsqu'il rétrécit.
YEUX Bleus
CHEVEUX Blond-roux
POUVOIRS Il utilise les particules Pym (créées par le premier Homme-Fourmi) pour réduire sa taille tout en conservant sa force originelle. Son casque cybernétique l'aide à communiquer avec les insectes, pour leur ordonner d'attaquer ses ennemis. Ses gants lancent des rayons bioélectriques.
ALLIÉS Les Quatre Fantastiques, les Vengeurs
ENNEMIS Le Taskmaster, les Maîtres du Mal

Le casque de l'Homme-Fourmi contient des senseurs électroniques et des verres à correction infrarouge.

TAILLE DE FOURMI
À l'aide des particules Pym, l'Homme-Fourmi peut rétrécir à volonté. Il utilise souvent une fourmi volante pour se déplacer.

L'Homme-Fourmi peut communiquer avec les insectes et les utilise souvent lors de ses missions.

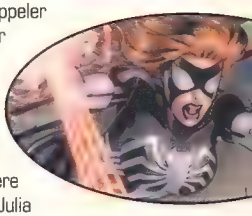
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	2	2	2	4	2

ARACHNÉ

Arachné est actuellement membre de l'équipe canadienne de super-héros nommée la Division Oméga. Elle l'a rejointe après avoir fui les États-Unis durant la Guerre Civile des super-héros, car elle refusait de livrer son petit ami, le Suaire, à la justice.

Julia Carpenter est la deuxième héroïne à se faire appeler Spider-Woman. Elle obtient ses pouvoirs après avoir intégré la Commission (gouvernementale de contrôle) des Activités Surhumaines. Charlotte Witter, une super-vilaine également nommée Spider-Woman, aspire ses pouvoirs, mais elle les récupère plus tard, aidée par Mattie Franklin, encore une autre Spider-Woman. Lorsque la première Spider-Woman, Jessica Drew, reprend du service, Julia opte pour le nom d'Arachné.



L'ARAIGNÉE SAUVETEUSE
Les pouvoirs d'Arachné peuvent être utilisés de multiples façons. Récemment, elle a généré une toile psionique afin d'empêcher un hélicoptère de s'écraser.

La forme athlétique d'Arachné est renforcée par des injections de produits issus de plantes tropicales et de venin d'araignée.

Elle ressent les vibrations tout comme une araignée sur sa toile.

INFORMATIONS

NOM Julia Cornwall Carpenter
ACTIVITÉ Agent du gouvernement
BASE Canada
TAILLE 1,76 m
POIDS 64 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Blond-roux
POUVOIRS Elle possède une force, des réflexes et une endurance surhumains. Elle génère des filaments d'énergie psionique, nommés « toile psionique », pour capturer ses ennemis. Cette énergie produite par ses mains et ses pieds lui permet également de grimper aux murs.
ALLIÉS La Division Oméga, Mattie Franklin, le Suaire
ENNEMIS Charlotte Witter, Deathweb, le Manipulateur

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	4	3	3	2	3

A ARÈS

Arès est le dieu olympien de la Guerre, fils de Zeus et de Héra. Il affronte fréquemment les autres dieux, car il trouve qu'ils se ramollissent. Il finit par quitter l'Olympe et se retire sur la Terre. Mais son fils est enlevé par Amatsu-Mikaboshi, le dieu de la Peur japonais, et il reprend les armes afin de le sauver.

La haine qu'Arès voue à Hercule s'est développée au fil du temps et date du moment où le demi-dieu a tué les oiseaux-mangeurs d'hommes d'Arès, dressés pour le seconder au combat. Ils se sont maintes fois affrontés, et Hercule a souvent déjoué les plans du dieu visant à conquérir l'Olympe.

INFORMATIONS

NOM Arès
ACTIVITÉ Dieu de la Guerre
BASE L'Olympe
TAILLE 1,86 m
POIDS 227 kg **YEUX** Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Il possède une force, une endurance, une agilité et des réflexes surhumains. Arès est immortel, il est impossible de le tuer même si des armes magiques telles que Mjolnir, le marteau de Thor, peuvent le blesser. Il guérit presque instantanément.
ALLIÉS Les Vengeurs
ENNEMIS Hercule, Amatsu-Mikaboshi

Arès est un guerrier extrêmement expérimenté qui maîtrise parfaitement l'histoire militaire.

Son arsenal comprend des épées et des massues traditionnelles aussi bien que des armes à feu et des explosifs modernes.

MEMBRE DE L'ÉQUIPE
Après avoir décidé de rester sur la Terre, Arès rejoint l'équipe des Vengeurs, créée par Norman Osborn.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	5	6	7	2	2

ARKON

Arkon est le chef d'un royaume barbare et guerrier sur la planète Polémachus. Croyant que détruire la Terre enclencherait un processus susceptible de sauver son monde de l'annihilation, il enlève la Sorcière Rouge et plusieurs spécialistes scientifiques de l'atome, espérant que ceux-ci puissent sauver son monde. Les Vengeurs viennent à leur secours, et aident également à sauver Polémachus de la destruction.

Arkon a manipulé la Sorcière Rouge pour qu'elle le transporte sur la Terre : il voulait enlever certains scientifiques. Mais il est tombé sous son charme et l'a également ramenée sur Polémachus.

UN MONDE DIFFÉRENT
Sur la planète Polémachus, la technologie se mêle à un code de l'honneur barbare.

Arkon peut utiliser ses éclairs pour voyager entre les dimensions.

Sa peau est suffisamment dure pour résister à des balles de gros calibre.

INFORMATIONS

NOM Arkon
ACTIVITÉ Roi
BASE Polémachus
TAILLE 1,82 m **POIDS** 182 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Guerrier expérimenté, Arkon est doté d'une force, d'une endurance, d'une rapidité et d'une agilité titanesques. Sa peau et ses os sont plus denses que ceux des humains, et il guérit vite. Il utilise trois sortes d'éclairs d'énergie : les noirs et les rouges sont explosifs, et les dorés ouvrent des portes vers d'autres dimensions.
ALLIÉS Thundra, les X-Men, les Vengeurs, les Quatre Fantastiques
ENNEMIS L'Enchanteresse, les Démolisseurs

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	4	5	6	4	3

A ATTUMA

Attuma est issu d'une tribu nomade trouvant son origine dans le royaume sous-marin d'Atlantis. Il est de nature sauvage, violent et exceptionnellement fort, si bien qu'il a rapidement pris le commandement de sa tribu. Il a bien souvent affronté le prince Namor, le Sub-Mariner, et lui a, à plusieurs reprises, arraché le trône d'Atlantis. Plus intéressé par le pouvoir que par le bien-être de ses sujets, il est prêt à s'allier avec n'importe qui pour parvenir à ses fins. Il hait le monde de la surface et a tenté plusieurs fois de l'envahir.

Attuma a affronté les Vengeurs à plusieurs reprises. Il les a tout d'abord rencontrés après avoir enlevé la Guêpe pour la séquestrer. Il voulait l'empêcher de prévenir ses coéquipiers de son projet d'envahir le monde de la surface et de noyer New York sous un tsunami gigantesque.

INFORMATIONS

NOM Attuma
ACTIVITÉ Chef
BASE L'océan Atlantique
TAILLE 2,05 m **POIDS** 189 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Il possède une force surhumaine et la capacité de respirer et de voir clairement sous l'eau. Entraîné à de multiples formes de combat, il est un guerrier expérimenté maîtrisant parfaitement les armes atlantes. Il est également plus rapide sous l'eau que la plupart de ses compatriotes.
ALLIÉS Tiger Shark, Deep Six, le Fantôme Rouge, Docteur Fatalis
ENNEMIS Le Sub-Mariner, les Vengeurs, les Quatre Fantastiques, Sentry

Attuma a arboré de nombreux couvre-chefs, comme ce casque rouge aux oreilles proéminentes.

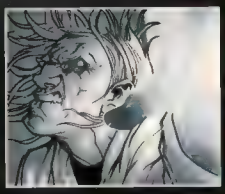
MORT SUBITE
Lors d'une confrontation avec Sentry, la tête d'Attuma a explosé. Plus tard, Docteur Fatalis l'a ramené à la vie.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	6	6	3	4	5

BARON VON BLITZSCHLAG

Baron von Blitzschlag était un des principaux scientifiques nazis durant la Seconde Guerre mondiale, mais il a ensuite disparu pendant de nombreuses années. Quand le recensement obligatoire des surhumains a été mis en place, il a été nommé directeur de la recherche à l'Initiative. Il a créé plusieurs clones de MVP, membre décédé de l'Initiative, et au moins trois d'entre eux le considèrent comme leur père.



Baron von Blitzschlag peut générer une faible pulsion électrique afin de se défendre. Ce pouvoir lui a plusieurs fois sauvé la vie, notamment face à Ragnarok.

Baron von Blitzschlag a plus de 90 ans et marche souvent à l'aide d'une canne.

INFORMATIONS

NOM Werner von Blitzschlag
ACTIVITÉ Scientifique
BASE Camp Hammond
TAILLE Inconnue
POIDS Inconnu
YEUX Variables
CHEVEUX Gris
POUVOIRS On a longtemps cru qu'il ne possédait aucun pouvoir, mais il peut en fait générer une petite quantité d'énergie électrique. Son principal atout est son intelligence supérieure, et il est globalement considéré comme un génie.
ALLIÉS Le Taskmaster, Scarlet Spider, Henry Peter Gyrich
ENNEMIS KIA, les Vulturions, Ragnarok, les Vengeurs de la Résistance.

LES SCARLET SPIDERS
Trois des clones de MVP créés par Blitzschlag ont formé l'équipe des Scarlet Spiders. Un seul a survécu.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	2	2	2	6	2

B BARON ZÉMO

Le premier Baron Zémo fut Heinrich Zémo, un scientifique nazi qui combattit Captain America durant la Seconde Guerre mondiale. Avec l'Adhésif X, une de ses inventions, il se greffa irrémédiablement son masque sur le visage, ce qui le rendit fou. Lorsque Captain réapparaît en tant que membre des Vengeurs, Zémo crée les Maîtres du Mal dans le but de le détruire. À sa mort, son fils Helmut reprend le nom et rassemble de nouveaux Maîtres du Mal. Ils se rebaptisent plus tard « les Thunderbolts » et rejoignent le camp du Bien.

Le premier Baron Zémo a plusieurs fois combattu Captain America. Il s'est parfois allié à son rival nazi, Crâne Rouge.

INFORMATIONS

NOM Helmut Zémo
ACTIVITÉ Scientifique, criminel
BASE Mobile **TAILLE** 1,77 m
POIDS 83 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Zémo est un fin tireur, un escrimeur de talent et un scientifique – ingénieur de renom. Son masque cache parfois des circuits électroniques qui le protègent des attaques psychiques. Il a également pu ralentir son vieillissement en s'immergeant régulièrement dans l'Élément X, un sérum qu'il a lui-même créé.
ALLIÉS Songbird, Moonstone, Atlas
ENNEMIS Norman Osborn, Crâne Rouge, Docteur Fatalis

Sous son masque, le visage de Zémo est horriblement défiguré.

Il conserve le physique d'un homme beaucoup plus jeune en se baignant régulièrement dans l'Élément X.

MANIPULATEUR Helmut Zémo a tenté de manipuler ses coéquipiers, les Thunderbolts, dont une version moderne du Swordsman.

NIVEAU DE PUISSANCE

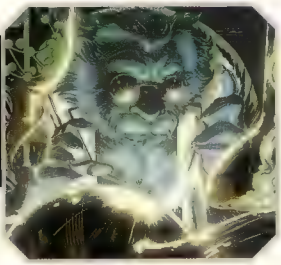
PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	5	4	2

BEAST [LE FAUVE]

Hank McCoy est né mutant et, sous le nom du Fauve, est devenu un des membres fondateurs des X-Men. Alors qu'il tentait de trouver un remède à sa condition, il a accidentellement causé une évolution de sa mutation vers un aspect encore plus bestial, avec des griffes, des crocs et une fourrure qui est rapidement devenue bleue. Après avoir quitté les X-Men, il rejoint les Vengeurs. Il a également fait partie de X-Factor et des Défenseurs, mais il est revenu avec les X-Men.

Un des pires ennemis du Fauve est le Fauve Noir, une version maléfique de lui-même venant d'un monde parallèle où le Professeur X n'a jamais formé les X-Men. Le Fauve Noir possède toutes les capacités de Hank, sauf qu'il est totalement insensible, inapte à toute compassion.

LA BÊTE SAVANTE
Même si sa force et son agilité sont légendaires, sa principale contribution au groupe provient de son intellect extraordinaire et de ses capacités scientifiques.



Le Fauve possède l'agilité d'un singe.
JOHN DONNE
Il peut grimper aux murs grâce à sa musculature et en insérant ses doigts et ses orteils dans les minuscules anfractuosités.
Il a connu plusieurs mutations, chacune lui conférant un aspect encore plus animalier.

INFORMATIONS

NOM Henry P. « Hank » McCoy
ACTIVITÉ Aventurier, biochimiste
BASE Le centre Xavier, Salem Center, New York
TAILLE 1,76 m **POIDS** 180 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Bruns à l'origine, bleu-noir désormais
POUVOIRS Il possède une force et une agilité fabuleuses, se remet très vite des blessures légères et a la vision nyctalope. Le Fauve est également un génie, expert en génétique, dans le domaine des mutations, et en biochimie.
ALLIÉS Wonder Man, les X-Men, les Vengeurs, les Nouveaux Défenseurs
ENNEMIS Apocalypse, le Fauve Noir, Magnéto, Infectia

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	4	4	5	3

BIG BERTHA

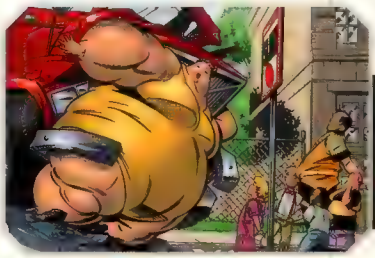
Ashley Crawford est le mannequin le plus célèbre de tout le Wisconsin. Elle est également une mutante, capable de modifier à volonté la graisse de son corps. Ashley vient en aide aux Vengeurs de la Côte Ouest lorsqu'ils combattent la créature nommée Celui-Qui-Perdure avant de rejoindre le groupe de super-héros méconnus que sont les Vengeurs des Grands Lacs. Ils changent de nom après la menace de procès des Vengeurs, et deviennent les Champions des Grands Lacs.

L'alter ego de Big Bertha, Ashley Crawford, finance les Champions des Grands Lacs grâce à son salaire de supermannequin, coqueluche de la jet-set. Même si le nom de l'équipe a changé, la fidélité d'Ashley n'a jamais été remise en cause.

INFORMATIONS

NOM Ashley Crawford
ACTIVITÉ Mannequin, aventurière
BASE Milwaukee, Wisconsin
TAILLE 1,85 m en tant que Crawford
2,23 m en tant que Big Bertha
POIDS 55 kg en tant que Crawford
340 kg en tant que Big Bertha
YEUX Bleus **CHEVEUX** Blonds
POUVOIRS Ashley peut accroître son volume dans des proportions monstrueuses, et gagne au passage une force et une endurance colossales. Elle peut aussi modeler à sa guise la graisse de son corps.
ALLIÉS Les Champions des Grands Lacs, G.W. Bridge, la Chose, Deadpool
ENNEMIS Docteur Tannenbaum, Maelstrom

Big Bertha peut rapidement générer suffisamment de graisse pour devenir insensible aux balles.



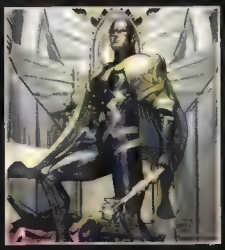
GROSSE MASSE
Sous la forme de Big Bertha, Ashley peut stopper un camion à l'aide de sa simple masse. Les limites de sa force restent indéterminées.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	5	4	4	2	2

BLACK BOLT [FLÈCHE NOIRE]

Flèche Noire est le dirigeant des Inhumains, une race de guerriers surhumains créés par les extra-terrestres krees. Sa voix cause des ondes de choc dévastatrices, et il reste donc silencieux la plupart du temps. C'est sa femme Médusa qui parle en son nom. Lorsque Flèche Noire juge que les Humains s'approchent trop de sa cité d'Attilan, il la déplace dans la zone bleue de la Lune. Il a récemment conduit les Inhumains dans un vaste conflit cosmique, ce qui l'a amené à devenir le chef de l'Empire kree.



Comme il règne sur les Inhumains, et désormais sur les Krees, Flèche Noire est toujours traité avec respect. Mais certaines races considèrent les Inhumains comme une dangereuse menace.

INVASION
Après l'invasion de la Terre par les Skrulls, Flèche Noire et les Inhumains ont poursuivi la bataille jusqu'aux étoiles, attaquant les Skrulls, les Krees et les Shi'ars.

Son antenne en forme de diapason permet à Flèche Noire de concentrer sa puissance.

Il peut concentrer toute son énergie en un seul coup baptisé le « coup de maître ».

INFORMATIONS

NOM Blakagar Boltagon
ACTIVITÉ Chef des Inhumains
BASE Attilan
TAILLE 1,86 m
POIDS 95 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Flèche Noire peut déclencher la destruction en utilisant sa voix. Même un murmure est dangereux et, à force maximale, sa voix est aussi puissante et dévastatrice qu'une explosion nucléaire. En tant qu'Inhumain, il possède une rapidité, une force, des réflexes et une endurance supérieurs à la moyenne.
ALLIÉS Médusa, Gorgonne, Karnak, Triton, les Quatre Fantastiques
ENNEMIS Maximus, Vulcan

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	5	3	4	2	3

BLACK KNIGHT [LE CHEVALIER NOIR]

Un des premiers Chevaliers Noirs créés par Merlin fut Sir Percy de Scandia qui combattit aux côtés du roi Arthur. Nathan Garrett, son descendant, a utilisé la puissance du Chevalier Noir à des fins égoïstes et a péri en combattant Iron Man. Sur son lit de mort, il a supplié son neveu Dane Whitman de faire en sorte que le Chevalier Noir combatte à nouveau dans le camp du Bien. C'est ce que Dane a fait en devenant un des Vengeurs les plus dévoués.

Le Chevalier Noir a fait partie de nombreuses équipes, dont les Vengeurs. Récemment, il a rejoint le groupe de super-héros britanniques MI-13. Dans leurs rangs, il a aidé à repousser une invasion de vampires dirigée par Dracula.

INFORMATIONS

NOM Dane Whitman
ACTIVITÉ Scientifique, aventurier
BASE Le château Garrett
TAILLE 1,80 m
POIDS 86 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Bretteur hors pair, il est armé de la Lame d'Ébène, une épée forgée par Merlin au temps du roi Arthur. Elle peut trancher n'importe quelle substance, mais renferme aussi une malédiction : si son possesseur l'utilise à mauvais escient, l'épée le rendra fou.
ALLIÉS Crystal, Sersi, Docteur Strange, Captain Britain
ENNEMIS Bloodwraith, Morgane la Fée

La Lame d'Ébène peut trancher n'importe quelle matière et dévier, transpercer ou absorber les décharges d'énergie.

TROUVER UN ÉCUYER
Dans les rangs du MI-13, Dane a rencontré Faiza Hussain, dont il est tombé amoureux. Il en a fait son écuyère.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	2	5	5	4	2

BLACK PANTHER [LA PANTHÈRE NOIRE]

Le titre de Panthère Noire est donné au dirigeant du Wakanda, une nation africaine. À l'époque moderne, T'Challa est la Panthère Noire, et il se voit conférer les pouvoirs qui viennent avec le rôle. Il voyage jusqu'aux USA pour vérifier si les super-héros qui s'y trouvent pourraient représenter un danger pour sa patrie, mais il devient vite leur allié. Il rejoint les Vengeurs et épouse Tornade des X-Men. Récemment, T'Challa a été blessé en combattant Docteur Fatalis, et sa sœur Shuri a repris son rôle pour un temps.

La Panthère Noire et Tornade des X-Men se sont rencontrés quand ils étaient jeunes. Leur mariage royal a eu lieu au Wakanda, et beaucoup de leurs amis super-héros étaient présents.

Ses gants renferment des dagues d'énergie et des griffes pouvant faire fondre le métal.

La technologie de camouflage dans son costume peut lui donner l'apparence d'un habit de ville classique.

Les plaques de vibranium sous ses semelles lui permettent de marcher sur l'eau, de grimper aux murs et de se déplacer en silence.

UN JOUR FATAL
La Panthère Noire a été sévèrement blessée le jour tragique où elle a affronté Docteur Fatalis.

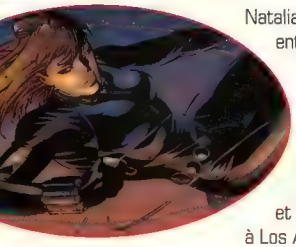
INFORMATIONS

NOM T'Challa
ACTIVITÉ Seigneur du Wakanda
BASE Wakanda
TAILLE 1,80 m **POIDS** 91 kg
YEUX Marron **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Les sens et les capacités athlétiques de T'Challa ont été augmentés par des herbes mystiques que seule la Panthère Noire est autorisée à utiliser. Son costume contient du vibranium, un métal qui absorbe les impacts, ce qui le met à l'abri des balles. Ses mains et ses pieds sont recouverts de plaques de ce même métal, ce qui lui permet de grimper le long des murs aisément.
ALLIÉS Les Quatre Fantastiques, les Vengeurs, les Illuminati
ENNEMIS Magnéto, Docteur Fatalis, Man-Ape (l'Homme-Singe)

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	3	3	5	5	2

BLACK WIDOW [LA VEUVE NOIRE]



Natalia Romanova (alias Natasha Romanova) a été entraînée afin de devenir une des plus fameuses espionnes de l'Union soviétique. Baptisée la Veuve Noire, elle a été envoyée aux États-Unis pour espionner l'entreprise de Tony Stark (Iron Man), mais elle a rencontré Œil-de-Faucon qui l'a convaincue d'abandonner ses dirigeants soviétiques. Depuis, elle travaille pour le SHIELD et les Vengeurs, et a été membre des Champions à Los Angeles.

Après avoir quitté l'Union soviétique, la Veuve Noire a participé à de nombreuses missions pour le SHIELD. Elle a souvent fait équipe avec Captain America qui lui a sauvé la vie lorsqu'elle était enfant.

INFORMATIONS

NOM Natalia « Natasha » Alianovna Romanova
ACTIVITÉ Espionne, ancienne ballerine
BASE Mobile
TAILLE 1,70 m **POIDS** 57 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Roux
POUVOIRS Une variante du Sérum du Supersoldat permet à la Veuve Noire de conserver une forme olympique. Ses bracelets contiennent le « fil de la Veuve » (un câble qui lui sert à se déplacer et à grimper), et la « morsure de la Veuve », un mécanisme qui lance des décharges électriques.
ALLIÉS Œil-de-Faucon, Nick Fury, Iron Man, Wolverine, Captain America
ENNEMIS Hydra, la Veuve Noire (Yéléna Bélova), Brain Struker

Ses bracelets lancent des décharges électriques qui assomment ses adversaires.

SOUPLESSE
La Veuve Noire est une ballerine parfaitement entraînée, autant qu'une espionne. Ses prouesses athlétiques lui ont maintes fois sauvé la vie.

Le vieillissement de la Veuve Noire est ralenti par une version modifiée du Sérum du Supersoldat.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	3	3	5	3	2

BLASTAAR

Blastaar est l'une des plus puissantes créatures de la Zone Négative, et il s'attend à ce que tous ceux qui le rencontrent le traitent comme leur souverain. Si ce n'est pas le cas, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les soumettre.

Blastaar régnait à l'origine sur Baluur, une planète de la Zone Négative, mais il a été renversé par ses sujets lassés de sa brutalité. Ils l'ont banni dans l'espace, prisonnier d'une camisole renforcée. Il a été accidentellement libéré lorsque l'Inhumain Triton a sauvé M. Fantastique, mais ses tentatives d'envahir la Terre ont été maintes fois stoppées par les Quatre Fantastiques et les Vengeurs. Récemment, il a aidé à vaincre Annihilus, et il est devenu le monarque de la Zone Négative.

PUISSANCE EXPLOSIVE
Les pouvoirs de Blastaar sont littéralement explosifs et il a affronté aussi bien des héros que des vilains tels que Docteur Fatalis.

Blastaar possède une peau super-résistante qui le préserve des blessures de la plupart des armes, même des missiles balistiques.

En état d'hibernation, il peut survivre longtemps dans le vide spatial.

INFORMATIONS

NOM Blastaar
ACTIVITÉ Monarque de la Zone Négative
BASE Baluur
TAILLE 1,98 m **POIDS** 236 kg
YEUX Gris
CHEVEUX Gris
POUVOIRS Blastaar possède une force énorme, et peut lancer des décharges d'énergie de la pointe de ses doigts ; ces mêmes décharges utilisées de manière propulsive lui permettent de voler. Il peut survivre sans nourriture pendant plusieurs semaines, sa peau résiste aux pressions et aux températures extrêmes.
ALLIÉS Le Sorcier, les Chevaliers de l'Espace de Galador
ENNEMIS Annihilus, les Quatre Fantastiques

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	6	6	4	2	3

BLOODWRAITH

Sean Dolan est un orphelin que le Chevalier Noir (Dane Whitman) a recueilli afin d'en faire son écuyer. Mais lorsqu'il utilise la Lame d'Ébène du Chevalier, la malédiction de l'épée le transforme en Bloodwraith et le pousse à massacrer de plus en plus d'innocents. Lors de son dernier assaut, il faut la puissance de toute l'équipe des Vengeurs pour parvenir à l'arrêter.

Bloodwraith est devenu quasiment invincible après avoir récolté les âmes des Slorènes massacrés par Ultron. Les Vengeurs n'ont pu le contenir qu'en l'exilant à tout jamais en Slorénie.

INFORMATIONS

NOM Sean Dolan
ACTIVITÉ Super-vilain, ancien écuyer
BASE Mobile
TAILLE 1,80 m en tant que Dolan ; 30 m en tant que Bloodwraith
POIDS 73 kg en tant que Dolan ; inconnu en tant que Bloodwraith
YEUX Bleus (Dolan) ; rouges, puis blancs (Bloodwraith)
CHEVEUX Blond-roux (Dolan) ; aucun (Bloodwraith)
POUVOIRS Il possède une force et une rapidité surhumaines. Quand l'épée s'est gorgée d'âmes, il atteint la taille d'un géant.
ALLIÉS Aucun
ENNEMIS Le Chevalier Noir, les Vengeurs, Docteur Strange

La Lame d'Ébène peut trancher toutes les matières et paraît indestructible.

La puissance des âmes que l'épée a glanées enveloppe Bloodwraith d'une lueur mystique.

L'AMI DEVIENT ENNEMI Autrefois écuyer loyal, Bloodwraith devient l'ennemi juré de son ancien mentor, le Chevalier Noir.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	3	5	2	2

BULLSEYE [LE TIREUR]

Le Tireur est l'un des assassins les plus impitoyables du monde, spécialisé dans le lancer d'objets qui deviennent mortels entre ses mains. Il est l'ennemi juré de Daredevil, et parmi ses victimes on compte deux personnes chères au cœur de ce dernier : Élektra et Karen Page. Le Tireur a été paralysé lors d'un combat contre Daredevil, mais son corps a été rétabli par le Seigneur Vent Noir, un scientifique japonais qui a recouvert ses os d'adamantium. Le Tireur a rejoint les Thunderbolts de Norman Osborn, puis, plus tard, sa mouture des Vengeurs.

Lorsqu'il fait partie des Vengeurs de Norman Osborn, le Tireur se déguise en Œil-de-Faucon. Osborn l'a également employé comme son assassin personnel, lui ordonnant d'éliminer Lindy Reynolds, la femme de Sentry.

AS DES ARMES
Il a tué Élektra à l'aide du propre sai de celle-ci, et d'une carte à jouer. Il proclame qu'entre ses mains, tout peut devenir une arme mortelle.

Son squelette est recouvert d'adamantium, le métal le plus résistant qui soit.

Il peut lancer des objets de ses deux mains, avec une précision égale.

INFORMATIONS

NOM Lester (nom de famille inconnu)
ACTIVITÉ Assassin
BASE Mobile
TAILLE 1,83 m
POIDS 90 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Sa capacité à atteindre sa cible est quasiment surhumaine. Il est un expert hors norme en arts martiaux et en armement. L'adamantium qui recouvre son squelette le protège des blessures et l'aide à accomplir des exploits acrobatiques.
ALLIÉS Le Caïd, Norman Osborn
ENNEMIS Daredevil, Élektra, le Punisher

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	3	5	2	2

CAPTAIN AMERICA

Étudiant, Steve Rogers est considéré comme inapte à combattre lors de la Seconde Guerre mondiale. Il accepte de participer à une expérience top secrète et en ressort transformé en Supersoldat : Captain America est né ! Il combat aux côtés de l'armée jusqu'au dernier jour de la guerre, jour où il se retrouve par accident congelé. Il est, des années plus tard, retrouvé par les Vengeurs. Depuis, sa force, sa dignité et ses talents pour le combat ont fait de lui à nouveau un des meilleurs super-héros du monde.

L'ancien coéquipier de Cap, Bucky Barnes, est récemment réapparu pour reprendre le rôle de Captain America lorsque Steve Rogers a été considéré mort.

INFORMATIONS

NOM Steve Rogers
ACTIVITÉ Aventurier, agent du SHIELD
BASE New York
TAILLE 1,89 m
POIDS 108 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Captain America est au pinacle de la perfection physique humaine. Boxeur et judoka hors pair, il maîtrise également d'autres arts martiaux. Le Sérum du Supersoldat lui procure de plus une extraordinaire endurance.
ALLIÉS Sharon Carter, Iron Man, le Sub-Mariner, Bucky Barnes, le Faucon, Thor
ENNEMIS Crâne Rouge, Baron Zémo, Sin

Le bouclier de Cap est réalisé dans un alliage de vibranium, et il est virtuellement indestructible.

PRISONNIER DU TEMPS
Une explosion durant la guerre a plongé Captain America dans la mer gelée. Les Vengeurs l'ont découvert des années plus tard, prisonnier d'un bloc de glace, mais vivant !

Le Sérum du Supersoldat a porté Steve Rogers au summum de la condition physique.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	3	6	3	2

CAPTAIN MARVEL

Mar-Vell est un soldat kree envoyé sur la Terre dans le but de saboter le programme spatial terrien. Mais il admire l'humanité et commence à l'aider, gagnant le titre de Captain Marvel en combattant des ennemis tels que Thanos ou les Skrulls. Hélas, il est victime d'un cancer après avoir affronté le super-vilain Nitro, et il en meurt. D'autres, dont son propre fils Genis-Vell, ont tenté de reprendre son titre, mais jusqu'à ce jour personne n'est parvenu à éclipser l'idéal héroïque de l'original.

Captain Marvel est récemment réapparu après avoir été découvert dans la Zone Négative. Il a été plus tard révélé qu'il s'agissait d'un Skrull nommé Khn'nr. Croyant être vraiment Captain Marvel, il est mort en protégeant la Terre de ses compatriotes skrulls.

Les néga-bracelets emmagasinent l'énergie solaire et la convertissent en décharges photoniques.

La conscience cosmique alerte Captain Marvel des faiblesses de ses ennemis et lui permet d'observer l'avenir.

LIÉS
Captain Marvel a été lié à Rick Jones pendant un temps. Rick faisait apparaître Marvel et prenait sa place par le biais des néga-bracelets.

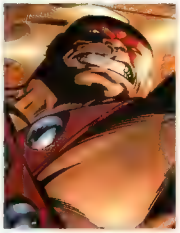
INFORMATIONS

NOM Mar-Vell
ACTIVITÉ Ancien capitaine de la flotte interstellaire kree
BASE Mobile
TAILLE 1,90 m
POIDS 109 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Mar-Vell se sert de l'énergie solaire qu'emmagasinent ses néga-bracelets, et qui lui confère une force et une rapidité surhumaines. Il peut également projeter des décharges d'énergie et voler. Doté de la conscience cosmique, il peut repérer les faiblesses de ses adversaires.
ALLIÉS Rick Jones, les Vengeurs, le Surfeur d'Argent, Adam Warlock, Starfox, M. Fantastique
ENNEMIS Thanos, Nitro, le Super-Skrull, Zaek, Ronan

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	4	3	4	3	7

CHARLIE-27



Au 31e siècle, Charlie-27 est d'une race d'humains génétiquement modifiés pour résister au climat rigoureux de Jupiter. Alors qu'il est seul en mission, les machiavéliques Badoons, des extra-terrestres, exterminent toute la population de sa planète. Charlie-27 devient alors un combattant de la liberté et rejoint les Gardiens de la Galaxie pour chasser et vaincre les envahisseurs badoons. Il a également remonté le cours du temps pour lutter aux côtés des Vengeurs.

Lorsque Charlie-27 a voyagé jusqu'à notre époque, il a affronté le Fauve et les autres Vengeurs. Mais les deux groupes se sont rapidement alliés.

INFORMATIONS

NOM Charlie-27
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile **TAILLE** 1,82 m
POIDS 252 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Roux
POUVOIRS Charlie-27 fait partie d'une race d'humains génétiquement modifiés pour vivre sur Jupiter. Il est doté d'une force, d'une endurance et d'une constitution extraordinaires. Homme de combat surentraîné, il est également un pilote de talent, capable de contrôler la plupart des véhicules du 31e siècle.
ALLIÉS Les Vengeurs, les Gardiens de la Galaxie, le Surfeur d'Argent, Talon, Pourpoint Jaune, Hollywood, Thor
ENNEMIS Les Badoons, Korvac, Stark, Dormammu

Le corps imposant et puissant de Charlie-27 lui permet de résister à la forte gravité de Jupiter.

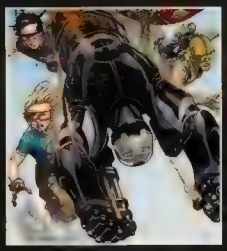
CHARLIE PILOTE
Charlie-27 a piloté divers vaisseaux pour les Gardiens de la Galaxie, deux d'entre eux ayant été baptisés *Captain America*.

Le costume de Charlie-27 est typique de ce que portait la population de Jupiter avant l'invasion des Badoons.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	5	5	4	3	3

CLOUD 9



Malgré sa timidité, Cloud 9 est devenue un des chefs de file de l'Initiative. Elle a combattu aux côtés de War Machine et d'autres héros contre des ennemis tels que les Skrulls, Cauchemar, Ragnarok ou l'Hydra.

L'adolescente Abby Boylen voulait utiliser ses pouvoirs de mutante pour voler, mais War Machine la repère dans un nuage et l'oblige à rejoindre l'Initiative. Elle y rencontre son coéquipier MVP dont la mort l'affecte énormément. Norman Osborn tente de se servir d'elle comme assassin, mais elle lui résiste, manquant intentionnellement sa cible, Night Thrasher.

HÉROÏNE DU CIEL
Sa capacité à voler sur son propre nuage fait d'elle l'héroïne idéale pour les missions d'espionnage.

On ignore quel gaz compose le nuage de Cloud 9.

La capacité d'Abby à se camoufler dans un nuage a conduit certains à vouloir se servir d'elle comme assassin.

INFORMATIONS

NOM Abigail « Abby » Boylen
ACTIVITÉ Étudiante
BASE Montana
TAILLE 1,66 m
POIDS 45 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Abby peut contrôler un nuage de gaz sur lequel elle peut flotter et dans lequel elle peut se dissimuler. Elle peut également se servir du nuage pour aveugler ou étouffer ses adversaires.
ALLIÉS MVP, Think Tank, Spinner, War Machine (James Rhodes)
ENNEMIS KIA, Équinoxe, Norman Osborn, les Skrulls, Ragnarok, Cauchemar

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	2	2	3	3	3

COLLECTOR [LE COLLECTIONNEUR]

Le Collectionneur fait partie des puissants et antédiluviens Anciens de l'Univers. Il est né il y a des milliards d'années sur Cygnus X-1, et il détient la Puissance Primordiale, une énergie née du big bang. Lorsque le Collectionneur a cru que Thanos allait détruire l'Univers, il s'est mis à récolter des spécimens de toutes les races afin de les préserver pour l'avenir. Ses tentatives d'ajouter les Vengeurs à sa collection se sont toutes soldées par des échecs.

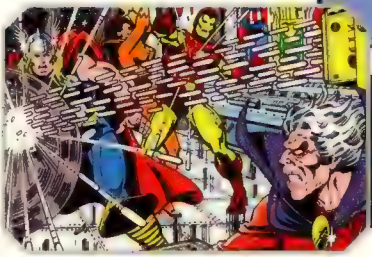
Le Collectionneur a une fois parié avec le Maître des Jeux que sa propre équipe de vilains, les Offenseurs, pourrait vaincre les Défenseurs de son adversaire.

INFORMATIONS

NOM Taneleer Tivan
ACTIVITÉ Conservateur
BASE Mobile
TAILLE 1,89 m **POIDS** 205 kg
YEUX Blancs
CHEVEUX Blancs
POUVOIRS Le Collectionneur est immortel et ne peut vieillir. Il possède des pouvoirs télépathiques et la capacité de modifier sa taille à volonté en manipulant l'énergie cosmique. Il peut également utiliser cette énergie pour attaquer et se défendre. Son corps résiste à la maladie et ne peut être blessé par les méthodes conventionnelles.
ALLIÉS Le Maître des Jeux, les Anciens de l'Univers
ENNEMIS Les Vengeurs, Thanos

Les pouvoirs de télépathie du Collectionneur lui permettent de communiquer avec les autres Anciens.

Son corps est immunisé contre le vieillissement cellulaire et peut se régénérer de presque toutes les blessures.



LA COLLECTION
Le Collectionneur a tenté de « sauver » les Vengeurs de Korvac en les ajoutant à sa collection de créatures.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	4	6	2	4	2

COUNT NEFARIA [LE COMTE NÉFARIA]

Les pouvoirs extraordinaires de Comte Néfaria sont plus que suffisants pour tenir en respect une équipe de Vengeurs au complet. Il était près de les vaincre à plusieurs reprises, parfois en une seule attaque..

Noble italien, le comte Luchino Néfaria est un membre important de l'organisation criminelle Maggia. Il s'oppose aux Vengeurs et les fait condamner pour trahison, mais ils parviennent à se blanchir. Après plusieurs défaites successives, il récupère les pouvoirs du Laser Vivant (projection d'énergie), de Wonder Man (force) et du Tourbillon (vitesse), grâce à l'un des scientifiques de Baron Zémo, mais le tout accru plus de mille fois, ce qui en fait un super-vilain particulièrement meurtrier.

COMTE CONTRE CAPITAINE
Captain America a un jour empêché Comte Néfaria d'utiliser les créatures de la Terre Sauvage pour augmenter sa puissance.

Sa capacité à voler ne dépend d'aucun appareillage extérieur.

Bien qu'il fût autrefois complètement humain, Comte Néfaria est désormais détenteur de l'énergie ionique.

INFORMATIONS

NOM Comte Luchino Néfaria
ACTIVITÉ Criminel professionnel
BASE Mobile, dont un château autrefois situé en Italie, mais déplacé dans le New Jersey.
TAILLE 1,86 m
POIDS 115 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Ses pouvoirs ioniques lui confèrent une force, une rapidité et une résistance extraordinaires. Il peut voler et projeter des rayons laser de ses yeux. Il conserve sa puissance en drainant l'énergie des autres êtres vivants.
ALLIÉS Madame Masque, la Légion des Morts-Vivants
ENNEMIS Les Vengeurs, les Thunderbolts

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	7	6	3	3	5

CRIMSON DYNAMO (LA DYNAMO POURPRE)

L'armure de la Dynamo Pourpre a d'abord été créée par le scientifique russe Anton Vanko dans le but d'affronter Iron Man considéré comme un ennemi de l'Union soviétique. Plus tard, Vanko change de camp et fuit la Russie, puis travaille pour Tony Stark. Il meurt en sauvant la vie d'Iron Man. Depuis, bien d'autres personnages ont endossé le rôle de la Dynamo Pourpre. L'un d'entre eux est l'adolescent Gennady Gavrilov, qui est parvenu à contrôler une version Mark II de l'armure.

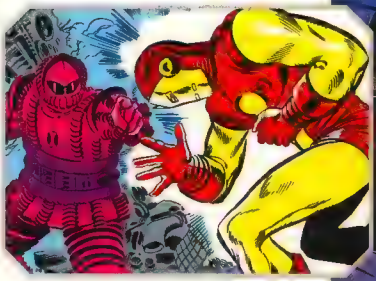
L'identité de la dernière Dynamo Pourpre est inconnue. C'est un membre de l'équipe de super-héros russes la Garde d'Hiver. L'équipe a affronté Iron Man et Miss Hulk.

INFORMATIONS

NOM Anton Vanko
ACTIVITÉ Scientifique
BASE Moscou **TAILLE** 1,72 m
POIDS 75 kg sans armure
180 kg avec son armure
YEUX Marron **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Son armure de combat lui permet de voler, d'augmenter sa force et sa résistance aux dégâts. Elle possède un vaste arsenal, comme des missiles, des armes à feu, des générateurs électriques et un réacteur à fusion monté sur la poitrine. Le viseur du casque projette des décharges électriques dévastatrices.
ALLIÉS La Garde d'Hiver, Iron Man, la Veuve Noire, War Machine
ENNEMIS Le KGB, les Skrulls

Le réacteur à fusion peut projeter sur les ennemis une puissante décharge.

Les rayons émis de ses mains peuvent stopper net la plupart des adversaires.



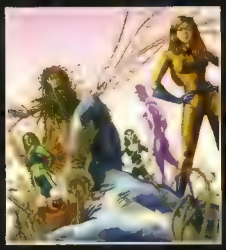
BATAILLE CUIRASSÉE
La première Dynamo Pourpre a combattu Iron Man à plusieurs reprises, alors que l'Union soviétique tentait de prouver sa supériorité aux USA.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	5	6	2	2	3

CRYSTAL

Crystal est une princesse du peuple génétiquement modifié des Inhumains. Elle a le pouvoir de contrôler les éléments. Adolescente, elle est tombée amoureuse de la Torche Humaine (Johnny Storm) et a intégré les Quatre Fantastiques. Elle a plus tard épousé le Vengeur Vif-Argent, mais ils ont, depuis, divorcé. Récemment, elle s'est mariée au guerrier kree Ronan afin de cimenter l'alliance entre Inhumains et Krees.



Après leur séparation, Vif-Argent, l'ex-mari de Crystal, enlève leur fille Luna et dérobe également la Brume terrigène, la substance qui confère leurs pouvoirs aux Inhumains. La réaction de Crystal est sans pitié.

INFORMATIONS

NOM Corystalia Amaqulin Maximoff
ACTIVITÉ Princesse
BASE Attilan
TAILLE 1,65 m
POIDS 55 kg
YEUX Verts
CHEVEUX Roux
POUVOIRS Les pouvoirs de Crystal sont élémentaires, et lui permettent de contrôler la terre, l'eau, l'air et le feu. En tant qu'Inhumaine, sa condition physique est supérieure à celle d'un humain. Mais la pollution l'affecte davantage.
ALLIÉS Les Inhumains, les Quatre Fantastiques, Ronan, les Vengeurs
ENNEMIS Les Shi'ars, les Terrifics, Blastaar

Les capacités de Crystal lui permettent d'utiliser l'air qui l'entoure comme une arme puissante.

Il lui faut parfois ingérer un sérum qui la rend moins vulnérable à la pollution.

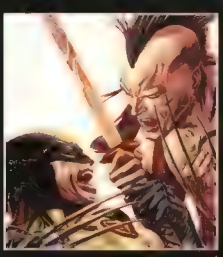
COMPATISSANTE CRYSTAL
L'invasion shi'ar ayant laissé la capitale kree dévastée, Crystal utilise ses pouvoirs pour venir en aide aux survivants.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	2	2	3	2	2

DAKEN

Daken est le fils de Wolverine et de Itsu, son épouse japonaise. Enceinte, celle-ci a été tuée par un assassin du KGB appellé le Soldat de l'Hiver. Le bébé a survécu, mais Wolverine l'ignorait jusqu'à récemment. Lorsque Norman Osborn forme les Vengeurs Sombres, Daken intègre l'équipe dans le costume de Wolverine. Il est également membre des X-Men Sombres, mais il a récemment tourné le dos à Osborn.



Daken a plusieurs fois tenté de tuer son père Wolverine, car il pense que celui-ci l'a abandonné à la naissance.

INFORMATIONS

NOM Daken Akihiro
ACTIVITÉ Assassin, mercenaire
BASE New York
TAILLE 1,76 m
POIDS 76 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Daken possède un pouvoir de régénération mutant et des sens surdéveloppés, son vieillissement est ralenti. Comme Wolverine, il a trois griffes rétractiles, mais dans son cas deux des griffes sortent du dessus de la main et la troisième de l'intérieur du poignet. Il peut modifier ses phéromones pour transformer son odeur, ce qui le rend pratiquement indétectable.
ALLIÉS Les Vengeurs Sombres
ENNEMIS Wolverine, Cyber

L'esprit de Daken est très résistant aux attaques télépathiques.

Il peut camoufler sa propre odeur de telle sorte que même Wolverine ne pourrait le reconnaître.

Bien qu'il ait plus de 60 ans, il a l'apparence d'un jeune homme.

PROBLÈMES D'ÉQUIPE
En tant que Vengeur Sombre, Daken n'a jamais été proche de ses coéquipiers et s'est opposé à Arès, le dieu de la Guerre olympien.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	4	7	3	2

Matt a d'abord rencontré Élektra à l'université. Elle était l'amour de sa vie, mais à la mort de son père, elle est devenue un assassin sans pitié ; le couple s'est séparé. Élektra est revenue aider Daredevil lorsque les assassins ninjas de la Main ont tenté de le tuer.

DAREDEVIL

Le jour, il est Matt Murdock, avocat d'élite ; la nuit, il devient Daredevil, protecteur des innocents dans le quartier de Hell's Kitchen. Matt est aveugle, mais ses autres sens ont atteint un niveau de développement surhumain, ce qui, combiné avec son sens radar et un entraînement rigoureux aux arts martiaux, fait de lui un coriace ennemi pour tous les criminels. Pour ceux à qui il vient en aide, c'est un diable gardien. Pour les méchants, il est l'homme sans peur !

Les cornes du diable sur le masque de Daredevil lui ont valu le surnom « tête à cornes ».

Grâce à ses sens aiguisés à l'extrême, Daredevil peut lire le journal juste en l'effleurant.

Le fameux logo « DD » inspire la terreur chez les malfrats.

INFORMATIONS

NOM Matthew Michael Murdock
ACTIVITÉ Avocat
BASE Hell's Kitchen, New York
TAILLE 1,78 m
POIDS 93 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Roux-brun
POUVOIRS Daredevil est complètement aveugle, mais ses autres sens sont très affûtés. Son sens radar lui permet de repérer les objets qui l'entourent et il maîtrise la boxe ainsi que divers arts martiaux dont le kung-fu, le karaté et le jiujitsu. Il utilise une canne qui peut devenir une arme offensive ou défensive.
ALLIÉS Élektra, Stick, la Veuve Noire, Écho
ENNEMIS Le Caïd, le Tireur, la Main

L'AS DU LASSO
Le lasso-canne de Daredevil peut lui servir de projectile contre ses ennemis, mais peut aussi le défendre de leurs attaques.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	3	6	3	2

D DEATHBIRD

Les Shi'ars sont des extra-terrestres qui descendent d'une race aviaire, et Deathbird présente plus de caractéristiques propres aux oiseaux. Dotée d'ailes et d'ergots, elle est à la fois une mutante et un rappel du passé. Elle fait partie de la famille royale shi'ar, mais a été expulsée de son empire pour un crime resté inconnu. Lors de ses visites sur la Terre, elle a combattu les X-Men et les Vengeurs. Elle règne désormais sur l'Empire shi'ar avec son mari, Vulcan, le frère de Cyclope des X-Men.

Deathbird avait déjà commandé l'Empire shi'ar, mais elle vient d'être proclamée impératrice à nouveau. Cette fois elle partage le pouvoir avec son époux, le surpuissant mutant Vulcan.

INFORMATIONS

NOM Cal'Syee Neramani
ACTIVITÉ Impératrice
BASE L'Empire shi'ar
TAILLE 1,87 m
POIDS 90 kg
YEUX Blancs (sans pupilles)
CHEVEUX Aucun ; plumage violacé
POUVOIRS Deathbird vole à la perfection, car elle est née avec des ailes à plumes. Elle est dotée de serres acérées suffisamment puissantes pour déchiqueter de l'acier. Ses sens sont surdéveloppés, elle possède une force et des réflexes extraordinaires.
ALLIÉS Vulcan
ENNEMIS Les Starjammers, Lilandra, les X-Men, les Vengeurs

À la place des cheveux, Deathbird est coiffée de plumes bleues et violettes.

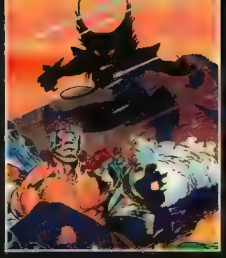
Ses ergots aiguisés indiquent qu'elle ressemble aux Shi'ars de l'ère primitive.

LA HAINE D'ŒIL-DE-FAUCON
Lors d'une de ses premières visites sur la Terre, Deathbird a été vaincue par Œil-de-Faucon. Depuis, elle voue une haine particulière au Vengeur.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	3	6	3	2

DEATHCRY



Deathcry a été envoyée par Lilandra pour sauver les Vengeurs d'une attaque, mais bien vite elle est devenue un membre essentiel de l'équipe.

Deathcry a été envoyée sur la Terre par l'impératrice Lilandra, afin de protéger les Vengeurs après leur participation à la guerre entre les Krees et les Shi'ars. Une fois revenue, elle a été capturée par les Krees et accusée du meurtre de plusieurs d'entre eux. Elle a été délivrée par le combattant de la liberté Peter Quill pour aider dans la lutte contre la Phalanx. Deathcry a été tuée accidentellement par le héros cosmique Captain Universe.

C'est une experte des techniques de combats shi'ar et kree.

Les plumes qui ornent ses poignets étaient autrefois des ailes.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Guerrière
BASE L'Empire shi'ar
TAILLE 1,85 m **POIDS** 98 kg
YEUX Jaune clair
CHEVEUX Aucun ; plumage mauve profond
POUVOIRS Elle est une guerrière très expérimentée possédant des griffes acérées et une peau quasi indestructible. Sa rage animale lui confère un surplus de force lors des combats.
ALLIÉS Lilandra, Peter Quill, les Vengeurs
ENNEMIS La Phalanx, la Lunatik Legion

ÉQUIPAGE DE CONDAMNÉS
Deathcry faisait partie d'une équipe de condamnés que Peter Quill a lancée à l'attaque de la Phalanx. Elle a été tuée au début de la mission.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	5	4	3	3

DEMOLITION-MAN

Les pouvoirs de Dennis Dunphy, un catcheur professionnel, ont été augmentés par le super-vilain Power Broker. Il est devenu si fort qu'il était même capable de tenir tête à la Chose ! Il choisit un costume basé sur celui de son héros, Daredevil. Devenu Demolition-Man, il combat plusieurs fois aux côtés de Captain America et des Vengeurs, et a récemment été vu dans les rangs de l'armée américaine.

Dunphy a récemment été victime d'une crise de démence et a vécu dans les égouts. Le reporter Ben Urich l'a persuadé de se faire aider.

INFORMATIONS

NOM Dennis Dunphy
ACTIVITÉ Aventurier
BASE New York
TAILLE 1,89 m
POIDS 152 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Roux
POUVOIRS Demolition-Man possède une force et une endurance surhumaines. Catcheur de talent également, il a combattu au sein de la Unlimited Class Wrestling Federation. Sa force est parfois affectée par sa faiblesse cardiaque.
ALLIÉS Captain America, la Chose
ENNEMIS Le Flag Master, Morgane la Fée, Mordred

Son corps musclé de catcheur a été encore amélioré par le Power Broker.

Son costume est basé sur la première tenue de Daredevil associée au masque de Wolverine.

UN CŒUR TENDRE
Dunphy a combattu Morgane la Fée aux côtés des Vengeurs, jusqu'à ce que son cœur l'oblige à se retirer du monde des super-héros.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	3	5	1	2

DIAMONDBACK

Diamondback a créé B.A.D. Girls Inc. avec Asp et Black Mamba, en partie pour se protéger après avoir quitté la Société du Serpent. Elles acceptent des missions de mercenaire, et se retrouvent notamment face à Deadpool.

L'athlète Rachel Leighton a été entraînée au combat par le Taskmaster, et a rejoint la Société du Serpent, une équipe de criminels, sous l'identité de Diamondback. Mais lors d'une mission, elle se retrouve face à Captain America et tombe sous son charme. Elle quitte la Société et combat à ses côtés. Elle se joint aux Vengeurs Secrets durant la Guerre Civile. Plus tard, elle fonde B.A.D. Girls Inc., puis elle rejoint l'Initiative.

Ses projectiles aiguisés peuvent contenir du venin de serpent ou de puissants somnifères.

LA REVANCHE DES SERPENTS
La Société du Serpent a tenté de se venger de Diamondback après qu'elle l'ait trahie à cause de ses sentiments pour Captain America.

INFORMATIONS

NOM Rachel Leighton
ACTIVITÉ Mercenaire
BASE Camp Hammond
TAILLE 1,77 m
POIDS 71 kg
YEUX Verts
CHEVEUX Magenta
POUVOIRS Gymnaste de haut niveau, elle lance des pointes en forme de losanges, comme des diamants, parfois remplies d'explosifs ou d'autres substances meurtrières.
ALLIÉS Captain America, le Constricteur, Asp, Black Mamba
ENNEMIS La Société du Serpent

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	3	4	2	2

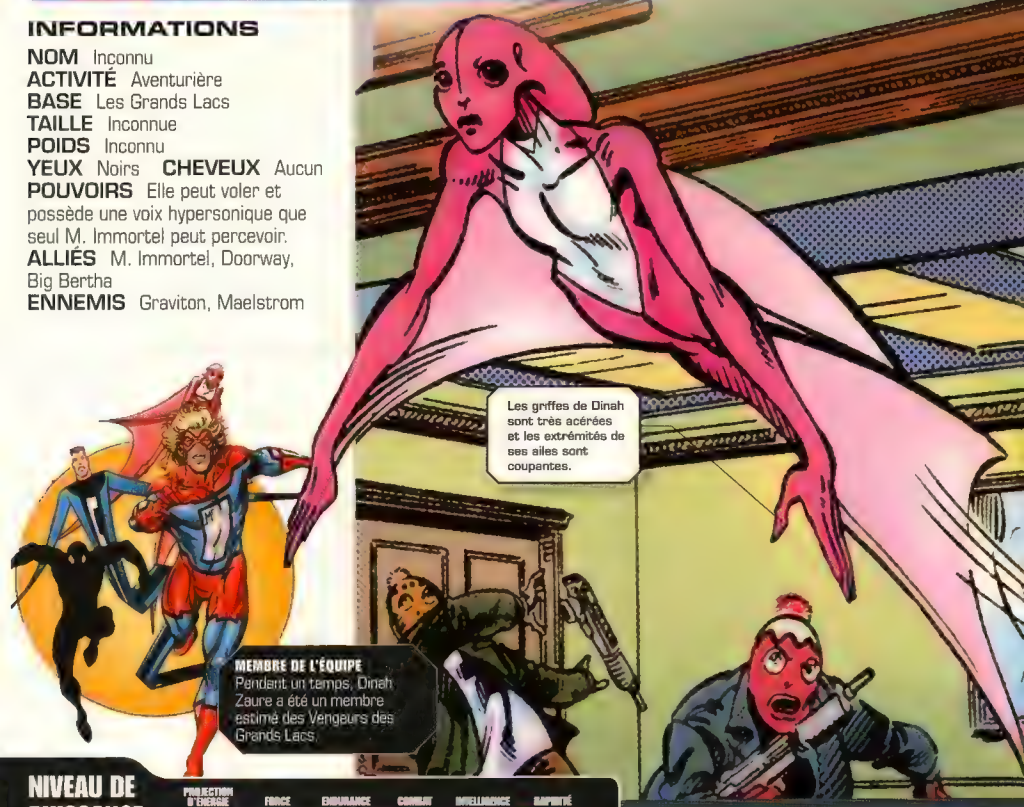
DINAH SOAR [DINAH ZAURE]

Les origines de Dinah Zaure restent un mystère, mais il est possible qu'elle soit originaire de la Terre Sauvage. Elle vole à la perfection et a prouvé sa valeur au sein des Vengeurs des Grands Lacs. M. Immortel est le seul membre de l'équipe qui peut entendre sa voix hypersonique, et ils étaient liés romantiquement. Elle a combattu avec l'équipe contre Deadpool, les Thunderbolts et Graviton, mais elle a connu une fin tragique face à Maelstrom, l'Inhumain rebelle.

Dinah Zaure maîtrise le vol acrobatique et rapide, et ses attaques sont fort efficaces.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Les Grands Lacs
TAILLE Inconnue
POIDS Inconnu
YEUX Noirs **CHEVEUX** Aucun
POUVOIRS Elle peut voler et possède une voix hypersonique que seul M. Immortel peut percevoir.
ALLIÉS M. Immortel, Doorway, Big Bertha
ENNEMIS Graviton, Maelstrom



Les griffes de Dinah sont très acérées et les extrémités de ses ailes sont coupantes.

MEMBRE DE L'ÉQUIPE
Pendant un temps, Dinah Zaure a été un membre estimé des Vengeurs des Grands Lacs.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	2	2	4	4	4

DOCTOR DOOM [DOCTEUR FATALIS]

Docteur Fatalis est un des membres de la Cabale aux côtés de Méphisto, Emma Frost, Norman Osborn et The Hood.

Victor von Fatalis est un scientifique brillant, mais arrogant, qui a été défiguré lorsque l'une de ses expériences a mal tourné. Il a ordonné à une secte de moines tibétains de lui confectionner une armure afin de dissimuler ses blessures et de devenir plus puissant. Il a ensuite pris le contrôle de sa patrie, la Latvérie, et a tenté de se venger de Reed Richards (alias M. Fantastique) qu'il tient pour responsable de son accident. Le but de Fatalis est de dominer le monde, et sa quête de puissance est insatiable.

Son masque a été apposé sur son visage, alors qu'il était encore incandescent, ce qui l'a défiguré davantage.

Les gants de Fatalis lancent diverses sortes de rayons.

Son armure en titane lui permet de voler et de voyager aussi bien sous l'eau que dans l'espace.

RENCONTRE FATALE
Récemment, Fatalis a bien failli détruire les Vengeurs.

INFORMATIONS

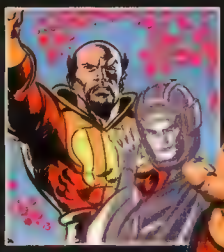
NOM Victor von Fatalis
ACTIVITÉ Monarque de Latvérie
BASE Doomstadt, Latvérie
TAILLE 1,85 m
POIDS 112 kg **YEUX** Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Fatalis porte une armure qui accroît sa force dans des proportions surhumaines et qui est équipée d'un arsenal de pointe. Sorcier expérimenté, il est capable de transférer sa conscience dans un corps étranger. En tant que monarque de la Latvérie, il possède en outre l'immunité diplomatique.
ALLIÉS La Cabale, le Trio Terrifiant, les Maîtres du Mal
ENNEMIS Les Quatre Fantastiques, les Vengeurs, le SHIELD

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	4	6	4	6	5

DOCTOR DRUID [DOCTEUR DRUIDE]

Docteur Druide était un maître de l'occulte qui fut formé par le célèbre sorcier baptisé l'Ancien. Il utilisait sa magie pour venir en aide aux autres et a rejoint les Vengeurs après avoir libéré leur manoir des Maîtres du Mal. Mais il était également facile à manipuler. Terminatrix s'est servie de lui pour attaquer ses coéquipiers, et il a fini par tomber sous la coupe du démon Slorioth avant d'être tué par Daimon Hellstrom, le Fils de Satan.



Docteur Druide et une Terminatrix déguisée ont mis au point la destruction des Vengeurs.

INFORMATIONS

NOM Docteur Anthony Ludgate Druid
ACTIVITÉ Psychiatre, maître de l'occulte
BASE Mobile
TAILLE 1,92 m
POIDS 155 kg
YEUX Verts
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Maître des arts mystiques et télépathe, il peut léviter et déplacer d'autres objets à distance. Il peut aussi contrôler sa respiration, les battements de son cœur et ses saignements.
ALLIÉS Docteur Strange, l'Ancien, les Vengeurs
ENNEMIS Nekra, les Maîtres du Mal, Terminatrix

La robe de Docteur Druide reflète son intérêt pour les anciennes formes de sorcellerie.

UN TRAÎTRE DANS LES RANGS
Docteur Druide a trahi ses coéquipiers et a tenté de les tuer alors qu'il était sous l'influence de la voyageuse temporelle Terminatrix.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	2	2	3	3	2

DOCTOR STRANGE [DOCTEUR STRANGE]

Pendant des années, le docteur Stephen Strange a été le Maître des Arts Mystiques et a protégé la Terre des forces maléfiques. Il a été pendant un temps membre des Nouveaux Vengeurs et son sanctuaire leur a même servi de base. Mais après avoir utilisé la magie noire pour combattre Hulk, il a perdu son titre de Sorcier Suprême de la Terre et une partie de ses pouvoirs. Récemment, il a utilisé ce qu'il lui reste de puissance pour devenir le professeur de l'adolescente Casey, dans le but de l'aider à maîtriser ses aptitudes pour la magie.

En tant que Sorcier Suprême, Strange se servait de divers objets magiques pour augmenter son pouvoir. Parmi ceux-ci, une puissante amulette baptisée l'Œil d'Agamotto, la Cape de Lévitation et une imposante bibliothèque d'ouvrages mystiques.

À LA RECHERCHE D'UN SUCCESSEUR
Strange s'est servi de l'Œil d'Agamotto pour trouver un remplaçant digne du poste de Sorcier Suprême. L'Œil a fini par choisir Brother Voodoo.

Amulette mystique, l'Œil d'Agamotto est confié au Sorcier Suprême afin de décupler sa puissance.

La Cape de Lévitation lui permet de voler sans dépenser trop d'énergie magique.

INFORMATIONS

NOM Stephen Vincent Strange
ACTIVITÉ Ancien chirurgien, ex-Sorcier Suprême de la Terre
BASE Greenwich Village, Manhattan
TAILLE 1,85 m
POIDS 90 kg
YEUX Gris
CHEVEUX Noirs aux tempes grisonnantes
POUVOIRS Connaissance exceptionnelle de la sorcellerie. Depuis qu'il n'est plus Sorcier Suprême, les limites de sa puissance restent à définir.
ALLIÉS Cléa, Hulk, le Sub-Mariner, les Vengeurs, Docteur Vaudou
ENNEMIS Baron Modo, Dormammu, Cauchemar

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	2	3	3	4	2

D

DOCTOR VOODOO [DOCTEUR VAUDOU]

Lorsque son frère jumeau, David, est assassiné par le maléfique houngan (prêtre vaudou) Damballah, Jericho Drumm s'initie au vaudou et parvient à vaincre le sorcier. Il est plus tard choisi par l'amulette de Docteur Strange, l'Œil d'Agamotto, pour devenir le nouveau Sorcier Suprême, et se rebaptise Docteur Vaudou. Depuis, Jericho a affronté les vieux ennemis de Docteur Strange – Cauchemar et Dormammu.

Devenu le Sorcier Suprême, Docteur Vaudou s'est récemment associé à Docteur Fatalis pour affronter Cauchemar.

INFORMATIONS

NOM Jericho Drumm
ACTIVITÉ Sorcier vaudou, houngan
BASE Mobile
TAILLE 1,82 m
POIDS 100 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns et blancs
POUVOIRS En tant que Sorcier Suprême, Drumm a en sa possession la Cape de Lévitation et l'Œil d'Agamotto. Sa force double lorsqu'il est possédé par l'esprit de son frère et il peut projeter cet esprit pour posséder d'autres personnes.
ALLIÉS La Panthère Noire, Docteur Strange, les Héros à Louer, les Vengeurs
ENNEMIS Baron Samedi, Cauchemar, Dormammu

Il porte le Bâton de Legba, surmonté de deux têtes qui s'expriment dans un langage mystique.

La Cape de Lévitation et l'Œil d'Agamotto augmentent sa puissance.

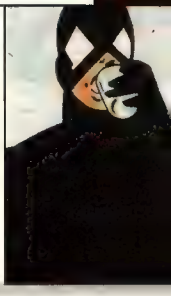
HELLSTROM
Docteur Vaudou a fait face à d'innombrables dangers surnaturels, dont Daimon Hellstrom, le Fils de Satan.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	2	4	4	5	3

DOORMAN

DeMarr Davis est un mutant capable de se téléporter. En tant que Doorman, c'est un membre fondateur des Vengeurs des Grands Lacs, mais il meurt en combattant l'Inhumain Maelstrom. L'être cosmique nommé Néant choisit Doorman pour devenir son nouvel Ange de la Mort, et il escorte désormais les esprits après la tombe. Il a également retrouvé ses amis dans les rangs des nouvellement baptisés Champions des Grands Lacs.



Doorman a accès à la Dimension de l'Énergie Noire, mais peut uniquement s'en servir pour téléporter les autres dans la pièce d'à côté. Il y parvient en transformant son corps entier en un portail transdimensionnel par lequel les gens peuvent passer.

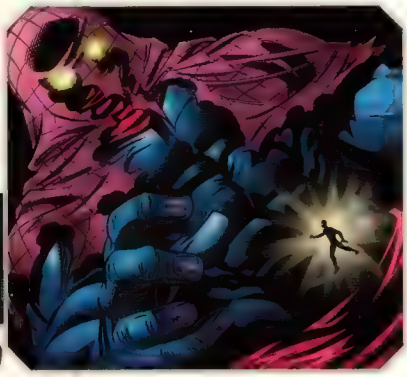
INFORMATIONS

NOM DeMarr Davis
ACTIVITÉ Aventurier, Ange de la Mort
BASE Inconnue
TAILLE 1,77 m
POIDS 82 kg **YEUX** Noirs
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Il peut ouvrir des portails vers la Dimension de l'Énergie Noire, un étrange endroit au-delà de la réalité.
ALLIÉS M. Immortel, Dinah Zaure, Big Bertha, Flatman, Squirrel Girl
ENNEMIS Maelstrom, Deadpool

Le corps de Doorman est un portail vers la Dimension de l'Énergie Noire.

Il peut modifier son corps afin que les objets le traversent.

LA VIE APRÈS LA MORT
La mort ne signifie pas la fin pour Doorman. Néant fait de lui l'Ange de la Mort.



NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	2	4	4	4	4

D DORMAMMU

Dormammu, le seigneur de la Dimension Noire, a tenté à maintes reprises de conquérir la Terre. Il s'est une fois associé à Loki pour tenter de s'emparer de l'objet magique appellé l'Œil Maléfique, et le duo démoniaque a élaboré un conflit opposant les Vengeurs et les Défenseurs. Dormammu a également fait don au super-criminel The Hood de ses terrifiants pouvoirs. Il est actuellement prisonnier de son propre royaume, mais le jour viendra certainement où Dormammu tentera d'envahir à nouveau la Terre.

Dormammu a récemment tenté de tuer un Docteur Strange affaibli, mais les coéquipiers de ce-dernier au sein des Vengeurs l'en ont empêché.

INFORMATIONS

NOM Dormammu
ACTIVITÉ Seigneur de la Dimension Noire
BASE La Dimension Noire
TAILLE Variable selon sa forme : 1,85 m sous sa forme humaine.
POIDS Variable
YEUX Jaunes (verts quand il est humain)
CHEVEUX Aucun (noirs quand il est humain)
POUVOIRS Dormammu est l'une des plus puissantes créatures mystiques de l'Univers, et un maître de la sorcellerie. Il peut se téléporter d'une dimension à l'autre, remonter le temps, utiliser la télépathie et transformer sa taille et son apparence à volonté.
ALLIÉS Umar, les Mindless Ones (les Incérébrés)
ENNEMIS Docteur Vaudou, Docteur Strange, les Vengeurs, Cléa

Dormammu est constitué d'énergie mystique pure, et peut prendre la forme de son choix.
Pour repousser ceux qui l'attaquent, il peut contrôler la puissance de la Dimension Noire.

ENNEMIS MAGIQUES
Dormammu a combattu d'innombrables fois le Sorcier Suprême de la Terre et voue une haine toute particulière à Docteur Strange.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	7	7	4	6	7

DRAGON MAN [L'HOMME-DRAGON]

À plusieurs reprises, Diablo s'est servi de Dragon Man pour attaquer les Quatre Fantastiques et les Vengeurs. Il pensait que ce monstre puissant mais simple d'esprit serait facile à contrôler. Mais une fois, Dragon Man s'est rebellé contre Diablo.

Dragon Man est un androïde créé par le professeur Gregson Gilbert, à qui l'alchimiste Diablo a conféré la vie. Férocement fort, mais faible d'esprit et aisément manipulable, il a servi de pion à de nombreux super-vilains. Mais il a été récemment invité à la fête d'anniversaire de Franklin Richards, le fils de M. Fantastique et de la Femme Invisible, et il pourrait donc devenir un combattant du Bien.

INFORMATIONS

NOM Dragon Man
ACTIVITÉ Aucune
BASE Mobile
TAILLE 4,60 m
POIDS 3,2 tonnes
YEUX Gris **CHEVEUX** Aucun
POUVOIRS Dragon Man possède une force exceptionnelle. Il peut également cracher du feu, et ses ailes lui permettent de voler.
ALLIÉS Le Penseur Fou, Diablo, Franklin Richards
ENNEMIS Les Quatre Fantastiques, les Vengeurs

Ses dents aiguisées, ses cornes et ses griffes font de l'Homme-Dragon un adversaire redoutable.

LE PION DE PAIN
Dragon Man a déjà attaqué la Panthère Noire, manipulé par le scientifique dément Eric Pain

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	7	6	2	1	3

NIVEAU DE PUISSANCE

DUM DUM DUGAN

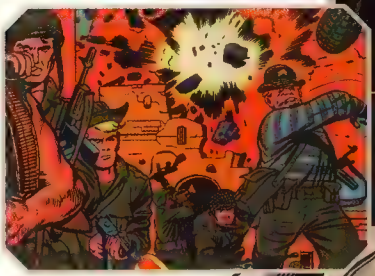
Ancien hercule de foire, Timothy « Dum Dum » Dugan a combattu aux côtés de Nick Fury durant la Seconde Guerre mondiale. Plus tard, il est devenu agent du SHIELD (Directoire de la logistique, de l'espionnage et des interventions contre les menaces stratégiques), et son vieillissement s'est vu ralenti par la technologie. Lors de la Guerre Civile des super-héros, on lui a donné l'ordre de pourchasser Captain America et ses Vengeurs Secrets, ce qu'il regretta ensuite. Plus récemment, on l'a vu aux côtés de son vieux camarade Nick Fury dans l'équipe des Guerriers Secrets.

Dum Dum Dugan est l'allié de Wolverine depuis des décennies. Il a aidé son vieil ami à se venger de la Main lorsqu'elle a tenté de le manipuler psychologiquement.

INFORMATIONS

NOM Timothy Aloysuis Cadwallader « Dum Dum » Dugan
ACTIVITÉ Ancien agent du SHIELD, désormais membre de l'équipe des Guerriers Secrets de Nick Fury.
BASE New York
TAILLE 1,88 m
POIDS 98 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Roux
POUVOIRS Dugan est expert dans les domaines de la lutte, de la guerre, de la boxe et de l'espionnage.
ALLIÉS Nick Fury, Wolverine
ENNEMIS Hydra, la Main

Son holster placé par-dessus de son uniforme lui permet de se saisir aisément de son arme en cas d'attaque.



AMI DE FURY
Dugan a d'abord combattu aux côtés de Nick Fury dans les Howling Commandoes lors de la Seconde Guerre mondiale.

Dugan est un ancien hercule de foire, connu pour son impressionnant physique.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	4	2	2

ÉCHO

Lorsque Willie « Crazy Horse » Lincoln fut tué par Wilson Fisk, alias le Caïd du Crime, sa dernière volonté fut que Fisk prenne soin de sa fille sourde, Maya. Le Caïd l'éleva comme sa propre fille et lui dit que Daredevil avait tué son père. Maya jura de le venger. Elle s'entraîna aux arts martiaux, prit le nom d'Écho, et tenta de tuer Daredevil. Lorsqu'elle apprit la vérité, elle abattit le Caïd et rejoignit les Nouveaux Vengeurs sous l'identité de Ronin.

Docteur Strange et les Nouveaux Vengeurs ont empêché Maya de tomber sous l'emprise de la Main.

PROBLÈME DE MEC
Maya tombe amoureuse de Matt Murdock, sans se rendre compte que son alter ego n'est autre que celui qu'elle pense être l'assassin de son père – Daredevil !

L'empreinte sur son visage est un souvenir de la main ensanglantée de son père le jour de sa mort.

Après avoir observé quelqu'un, Écho peut reproduire à l'identique ses capacités physiques.

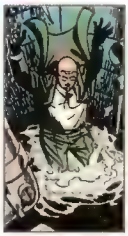
INFORMATIONS

NOM Maya Lopez
ACTIVITÉ Artiste, aventurière
BASE Le Japon
TAILLE 1,75 m
POIDS 57 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Lorsqu'elle était enfant, on avait cru que Maya avait du mal à apprendre. En réalité, elle était atteinte de surdité. Elle peut reproduire toutes les actions auxquelles elle assiste, par exemple des acrobaties ou des techniques de combat. Elle maîtrise en plus les arts martiaux et joue du piano.
ALLIÉS Daredevil, Wolverine
ENNEMIS Le Caïd, le Samouraï d'Argent, la Main

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	6	4	2

EGGHEAD [CRÂNE-D'ŒUF]

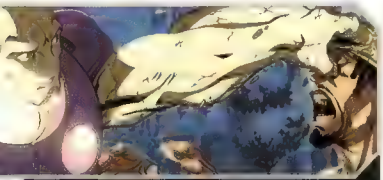


Le premier Crâne-d'Œuf était un savant fou nommé Elihas Starr. Il travaillait pour le gouvernement, mais il se fit prendre à revendre des plans confidentiels, et fut condamné. Après avoir purgé sa peine, il reprit ses activités scientifiques et devint le rival de Hank Pym, qui débutait alors sa carrière en tant que l'Homme-Fourmi. Le héros et le vilain s'affrontèrent à de nombreuses reprises, mais Crâne-d'Œuf n'eut jamais le dessus. Il dirigeait aussi une des moutures des Maîtres du Mal.

Crâne-d'Œuf considère Hank Pym comme son principal rival et a tenté de l'éliminer à bien des occasions. Aujourd'hui, Pym est devenu la Guêpe II.

INFORMATIONS

NOM Elihas Starr
ACTIVITÉ Criminel, scientifique
BASE New York
TAILLE 1,70 m
POIDS 105 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Starr se sert de ses connaissances scientifiques pour créer de puissants robots, des membres qui contrôlent l'esprit et d'autres engins étranges, dont un qui lui permet de parler aux fourmis.
ALLIÉS Le Penseur Fou, le Maître des Esprits, le Rhino
ENNEMIS Le premier Homme-Fourmi, les Vengeurs, les Défenseurs



LE NOUVEAU CRÂNE-D'ŒUF
Récemment, un nouveau vilain nommé Crâne-d'Œuf est apparu dans les rangs des Jeunes Maîtres. Ses origines sont encore mystérieuses, mais il semble avoir la capacité de manipuler les esprits, de dérober les souvenirs, d'en implanter des factices, et même de plonger les gens dans le coma.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	2	3	2	6	3

ÉLECTRO

Max Dillon, employé d'une compagnie d'électricité, a obtenu ses pouvoirs lorsque la foudre l'a frappé alors qu'il réparait des câbles à haute tension. Il a créé alors son alter ego Électro, et, vêtu d'un costume pittoresque, il s'est lancé dans une carrière criminelle. Hélas pour lui, il a attiré presque aussitôt l'attention de l'Homme-Araignée. Bien vite, il est devenu un des principaux ennemis de celui-ci, et ils se sont affrontés à de nombreuses reprises.

Électro a été embauché pour libérer le terroriste Sauron du Raft, une prison de haute sécurité pour super-vilains. Il a permis l'évasion en court-circuitant les systèmes électriques. Une nouvelle équipe de Vengeurs s'est créée à cette occasion, dans le but de pourchasser les criminels évadés, mais aussi Électro.

INFORMATIONS

NOM Maxwell Dillon
ACTIVITÉ Ancien technicien, criminel professionnel
BASE New York
TAILLE 1,77 m
POIDS 83 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Roux-brun
POUVOIRS Il peut puiser une grande quantité d'électricité dans son environnement proche, ou attaquer ses ennemis en leur lançant de puissantes décharges électriques.
ALLIÉS Les Sinistres Six, les Terrifics, les Émissaires du Mal
ENNEMIS L'Homme-Araignée, les Vengeurs, Kaine

Du bout de ses doigts, il lance des éclairs à une vitesse de 300 m/s, et jusqu'à 30 m de distance.

PREMIER ENNEMI
Au fil des années, la haine d'Électro pour l'Araignée a augmenté, à cause des nombreux échecs qu'il a connus par sa faute.

Lorsqu'il est complètement chargé, Électro est extrêmement vulnérable à tout ce qui pourrait « court-circuiter » ses capacités, comme l'eau.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	2	3	2	2	2

E ÉLEKTRA

Élektra Natchios est l'ex-petite amie de Matt Murdock (alias Daredevil). Lorsque son père est tué, elle quitte Matt et rejoint la Main, une organisation d'assassins implacables. Elle finit par devenir leur chef, mais est tuée par Maya Lopez après un conflit l'opposant aux Nouveaux Vengeurs. Mais celle qui meurt ce jour-là est une Skrull, et la véritable Élektra est libérée de sa captivité durant l'Invasion des Skrulls. Depuis, elle est redevenue un assassin.

Lorsqu'elle a travaillé pour le Caïd, Élektra s'est trouvée en situation de devoir tuer Daredevil, son ex-petit ami.

INFORMATIONS

NOM Élektra Natchios
ACTIVITÉ Mercenaire, assassin
BASE Mobile
TAILLE 1,75 m
POIDS 59 kg
YEUX Bleu-noir
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Elle maîtrise les arts martiaux à la perfection, c'est une gymnaste hors pair, elle possède certaines facultés télépathiques, et peut contrôler son système nerveux.
ALLIÉS Daredevil, Wolverine, Nick Fury
ENNEMIS La Main, le Tireur, le Caïd

Les deux sais d'Élektra forment un paire de dagues délicates, mais meurtrières, à trois pointes.

Élektra est une athlète et une gymnaste accomplie, elle possède une force, une agilité, une endurance et des réflexes surdéveloppés.

ARMES DE PRÉDILECTION
Ses armes de prédilection sont ses terribles sais, qui peuvent servir à frapper, à couper, et se prêtent également au lancer.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	3	6	3	2

ENCHANTRESS [L'ENCHANTERESSE]

L'Enchanteresse a fait partie de la première version des Maîtres du Mal de Baron Zémo, et elle a donc été l'une des premières adversaires des Vengeurs.

Amora l'Enchanteresse est une sorcière originaire d'Asgard, la patrie des dieux nordiques. Rares sont les hommes qui peuvent résister à ses charmes ; ils succomberont de toute façon à ses sortilèges. Amora pousse le Chevalier Noir à combattre les Défenseurs, puis le change en statue de pierre en l'embrassant. Une nouvelle Enchanteresse a été créée par Loki, le dieu nordique du Mal, elle est devenue membre des Jeunes Maîtres.

Amora paraît encore plus belle aux hommes qu'elle a ensorcelés.

Il lui est possible de canaliser l'énergie magique et de l'utiliser comme une arme physique ou mystique.

LANCEUSE DE SORTS
À l'aide d'un sortilège, l'Enchanteresse peut espionner les actions de ses ennemis depuis sa demeure à Asgard.

INFORMATIONS

NOM Amora
ACTIVITÉ Sorcière
BASE Asgard **TAILLE** 1,90 m
POIDS 205 kg
YEUX Verts
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Le baiser d'Amora peut réduire n'importe quel homme en esclavage. Elle a des connaissances magiques hors du commun et est dotée d'une force extraordinaire. Elle est également immortelle et puissante comme une déesse.
ALLIÉS Loki, l'Exécuteur, Baron Zémo
ENNEMIS Thor, le Chevalier Noir, les Vengeurs

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	3	5	5	6	4

E EXECUTIONER [L'EXÉCUTEUR]

Skurge l'Exécuteur était un guerrier asgardien souvent utilisé par l'Enchanteresse dans ses stratagèmes machiavéliques. À de nombreuses reprises, il a combattu Thor et les Vengeurs, mais lorsque l'Enchanteresse l'a quitté, il a changé de bord. Il a rejoint Thor lors d'une mission consistant à sauver des mortels prisonniers de l'Hel, le royaume des morts asgardien. Il est tombé en héros, en retenant les forces de l'Hel pour couvrir la fuite de ses alliés.

Pendant des années, l'Exécuteur a servi d'homme de main à l'Enchanteresse dans ses nombreuses tentatives de nuire à Thor et aux Vengeurs.

UNE MORT HONORABLE
Skurge est mort en sauvant la vie de Thor et en aidant des soldats emprisonnés à s'échapper de Hel. Depuis ce sacrifice, son nom est prononcé avec révérence à Asgard.

En plus de sa puissante hache, Skurge pouvait lancer des décharges d'énergie lors des combats.

Skurge a hérité sa carrure imposante de son père, un Géant des Glaces.

INFORMATIONS

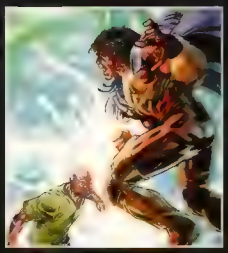
NOM Skurge
ACTIVITÉ Tueur de géants
BASE Asgard
TAILLE 2,15 m **POIDS** 500 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Il possède une force et une endurance surhumaines, des talents de combattant exceptionnels, ainsi qu'une hache magique qui lui permet de voyager dans le temps et de lancer des décharges d'énergie. Il a aussi un casque incassable.
ALLIÉS L'Enchanteresse, Thor
ENNEMIS Les Vengeurs, Hel

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	7	6	6	4	4

EXODUS

Les pouvoirs de mutant d'Exodus sont apparus après sa rencontre avec Apocalypse au XII[e] siècle. On l'a cru mort, mais Magnéto l'a ressuscité à l'époque moderne, et il est devenu un fervent disciple de ce défenseur des mutants. Sa campagne pour que les mutants prennent l'ascendant sur les humains l'a conduit à combattre les X-Men et les Vengeurs, et il utilise toujours ses pouvoirs pour améliorer le sort des mutants.



Exodus est un ennemi des X-Men, mais il a tenté de réparer l'esprit du Professeur X malgré de fortes résistances. Plus tard, ils se sont affrontés lors d'un duel télépathique.

EQUIPE DE MUTANTS
Exodus a commandé une version de la Confrérie des Mauvais Mutants, constituée de Dents-de-Sabre, Black Tom Cassidy, Avalanche et Mammomax.

Exodus peut voler grâce à ses pouvoirs mystiques.

Sa mutation lui permet de générer de vastes quantités d'énergie meurtrière.

INFORMATIONS

NOM Bennet Du Paris
ACTIVITÉ Super-vilain, ancien croisé
BASE Mobile **TAILLE** 1,55 m
POIDS 75 kg **YEUX** Blancs
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Il possède des talents psioniques de premier ordre dont la télépathie, la télékinésie et la capacité de lancer des décharges d'énergie mentale. Sa force est surhumaine, il est quasi invulnérable, et peut voler.
ALLIÉS Le Chevalier Noir, Magnéto
ENNEMIS Apocalypse, Fabian Cortez

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	2	6	3	2	2

FALCON [LE FAUCON]

Sam Wilson, alias le Faucon, est un simple criminel jusqu'à ce qu'il rencontre le machiavélique Crâne Rouge, qui lui confère la capacité de communiquer télépathiquement avec son faucon Aile Rouge. Crâne Rouge souhaite que Sam se lie d'amitié avec Captain America, son ennemi juré, pour mieux le trahir ensuite, mais son plan échoue. La nature héroïque de Sam annule les tentatives de manipulation du super-vilain et il devient un justicier. Au fil des années, Sam développe la faculté de communiquer avec tous les oiseaux, pas seulement avec Aile Rouge.

À la suite de leur première rencontre, le Faucon et Captain America sont devenus des amis proches et des alliés.

INFORMATIONS

NOM Sam « Snap » Wilson
ACTIVITÉ Super-héros, urbaniste
BASE Harlem, New York
TAILLE 1,86 m **POIDS** 109 kg
YEUX Marron **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Il est télépathiquement lié à Aile Rouge, son faucon domestique. Ses ailes à propulsion lui permettent de voler, et il possède des talents aériens hors du commun.
ALLIÉS Captain America, Sharon Carter, la Veuve Noire, la Panthère Noire
ENNEMIS Crâne Rouge

Le Faucon est un éleveur d'oiseaux accompli et un gymnaste de haut niveau.

TECHNOLOGIE DE HAUT VOL
La technologie avancée de la Panthère Noire permet au Faucon de voler.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	3	3	5	3	4

FIREBIRD

Bonita Juarez parvient à contrôler le feu après qu'un météore manque de l'écraser en heurtant la Terre. Devenue Firebird, elle utilise ses pouvoirs pour protéger le sud-ouest des États-Unis et rejoint les Vengeurs de la Côte Ouest pour combattre Maître Pandémonium. Plus tard, elle découvre que le météore était une expérience ratée effectuée par des savants extra-terrestres. Elle combat dans les rangs des Vengeurs Secrets de Captain America lors de la Guerre Civile, et rejoint ensuite les Texas Rangers.

Firebird a récemment été associée à Gravity, Vénom, Médusa, la Guêpe et l'Homme-Araignée pour combattre dans un monde étrange lors d'un jeu intergalactique. L'Araignée était en fait un Fantôme de l'Espace, et a été tuée par Vénom peu après leur arrivée.

Elle utilise son esprit pour contrôler les sources de chaleur et les flammes.

Elle est physiquement immunisée contre la chaleur extrême et peut créer des vents puissants en jouant sur les variations de température.

INFORMATIONS

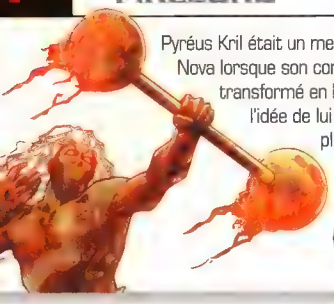
NOM Bonita Juarez
ACTIVITÉ Assistante sociale
BASE Le Nouveau-Mexique
TAILLE 1,65 m **POIDS** 57 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Elle peut générer autour d'elle un bouclier de feu en forme d'oiseau, qui lui permet de voler.
ALLIÉS Les Vengeurs, les Texas Rangers
ENNEMIS Morgane la Fée, Dominex, Bloodwraith

RÉALITÉ DÉFORMÉE
Les Vengeurs se sont une fois retrouvés projetés dans une réalité transformée par Morgane la Fée, dans laquelle Firebird était une de ses gardes !

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	5	5	4	5	7

NIVEAU DE PUISSANCE

FIRELORD



Pyréus Kril était un membre du corps stellaire Xandarien de Nova lorsque son commandant et ami Gabriel Lan a été transformé en héraut de Galactus. Kril est obsédé par l'idée de lui porter secours et propose de prendre la place de son ami comme héraut. Hélas, Lan a déjà été tué. Galactus a transformé Kril en Firelord, mais des années plus tard il lui a permis de quitter son service.

Firelord s'est allié à Thor, Namor et Iron Man dans une tentative d'arrêter le dément Thanos. Il a été vu pour la dernière fois alors qu'il affrontait les forces d'Annihilus à la suite de la destruction de sa planète, Xandar.

INFORMATIONS

NOM Pyréus Kril
ACTIVITÉ Ancien officier du corps stellaire Xandarien de Nova, ancien héraut de Galactus
BASE Mobile
TAILLE 1,92 m
POIDS 100 kg **YEUX** Blancs
CHEVEUX Blonds, mêlés de flammèches
POUVOIRS En tant qu'ex-héraut, il détient le Pouvoir Cosmique. Il peut survivre dans le vide spatial et voyager à la vitesse de la lumière. Il possède également une force surhumaine et il est quasiment invulnérable.
ALLIÉS Le Surfeur d'Argent, Thor, Nova, les Vengeurs
ENNEMIS Galactus, Annihilus

Il peut canaliser le feu stellaire sous forme de chaleur, de gravité, d'ondes radio ou de lumière.

Un bâton l'aide à garder l'équilibre lors des combats, ainsi qu'à canaliser et à émettre des décharges d'énergie.

SUS AU PIRATE
Firelord a rencontré les Vengeurs à plusieurs reprises et les a une fois aidés à combattre Nébula, le pirate de l'espace.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	4	3	2	3	4

FIRESTAR

Angélica Jones est une mutante qui maîtrise les micro-ondes, ce qui la rend extrêmement dangereuse. Elle intègre les Hellions d'Emma Frost et on la pousse à devenir un assassin, mais elle rejoint les New Warriors où elle rencontre le super-héros Justice. Ils rejoignent tous deux les Vengeurs et se fiancent, mais finissent par se séparer. Jones abandonne sa carrière d'héroïne et reprend ses études, mais depuis peu elle a recommencé à combattre le crime.

Lorsque Firestar est devenue membre des Vengeurs, c'était l'un des plus beaux jours de sa vie, même si elle craignait de ne pas être à la hauteur de ses coéquipiers.

Les pouvoirs de mutante d'Angelica ne se sont pas manifestés avant ses treize ans.

Un micro-circuit intégré à son costume la protège des pernicieuses radiations.

Firestar hésite entre sa carrière universitaire et sa vie de super-héroïne.

INFORMATIONS

NOM Angélica Jones
ACTIVITÉ Étudiante, aventurière
BASE New York
TAILLE 1,53 m
POIDS 46 kg
YEUX Verts
CHEVEUX Roux
POUVOIRS Sa capacité de mutante lui permet de projeter des micro-ondes et de générer une chaleur intense. Elle peut également se servir de cette énergie pour voler et soulever les objets autour d'elle.
ALLIÉS Justice, Photon, Hellcat, les New Warriors
ENNEMIS Kang, Morgane la Fée, Terrax le Conquérant

LES NEW WARRIORS
Firestar est un membre fondateur des New Warriors, une équipe de héros adolescents. C'est là qu'elle a rencontré Justice.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	3	3	3	3	6

FLATMAN

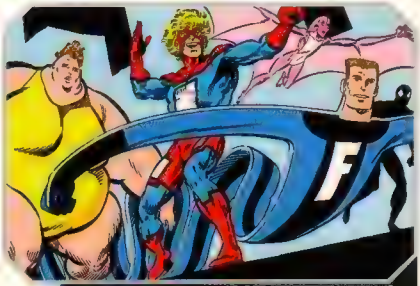
Le docteur Val Ventura est un astrophysicien ainsi que le sous-chef des Vengeurs des Grands Lacs. Il peut allonger son corps dans tous les sens, mais uniquement en deux dimensions, d'où son surnom, l'Homme Plat. Ses coéquipiers ont cru qu'il s'était fait tuer par Maelstrom, mais il s'est avéré qu'il s'était simplement tourné sur le côté, embarrassé d'avoir perdu ses vêtements lors du combat.

Les pouvoirs de Flatman sont similaires à ceux de M. Fantastique, mais il n'est pas aussi élastique que Reed Richards : il semble coincé entre deux dimensions de façon permanente.

INFORMATIONS

NOM Val Ventura
ACTIVITÉ Astrophysicien
BASE Les Grands Lacs, USA
TAILLE 1,57 m, mais variable lorsqu'il s'étire
POIDS 46 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Châtains
POUVOIRS Il possède un corps plat, en deux dimensions, qui peut s'étirer et prendre toutes les formes.
ALLIÉS M. Immortel, Doorman, Big Bertha, Squirrel Girl
ENNEMIS Maelstrom, Deadpool

Son corps en deux dimensions lui permet de passer inaperçu lorsqu'il se tourne de profil.



ÉVOLUTION
L'équipe a changé de nom, passant des Vengeurs des Grands Lacs aux X-Men des Grands Lacs, pour devenir à la fin les Champions des Grands Lacs.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	5	3	4	2

GALACTUS

Galactus est l'ultime survivant de la galaxie qui a précédé la nôtre. Il doit consommer l'énergie de mondes entiers pour survivre. Il est venu sur la Terre plusieurs fois, mais a toujours été empêché de la dévorer par les Vengeurs, les Quatre Fantastiques et les autres héros terriens. Il a survécu à la captivité imposée par Annihilus, mais son appétit est plus aiguisé que jamais.

Au cours des années, Galactus a eu de nombreux hérauts, des serviteurs qui recherchaient des mondes afin qu'il puisse se nourrir. Mais le Surfeur d'Argent demeura son favori.

INFORMATIONS

NOM Galen
ACTIVITÉ Destructeur de planètes
BASE Mobile
TAILLE 80 m
POIDS 18,2 tonnes
YEUX Inconnus ; apparaissent blancs aux humains.
CHEVEUX Inconnus ; apparaissent noirs aux humains.
POUVOIRS Galactus se nourrit de l'énergie des planètes. Il peut également se téléporter d'une galaxie à l'autre.
ALLIÉS Aucun
ENNEMIS Les Quatre Fantastiques, Annihilus

Les humains ne peuvent pas appréhender la véritable forme de Galactus.

UN DANGEREUX APPÉTIT
Lorsqu'il se nourrit d'une planète, Galactus détruit toute vie qui s'y trouve.

Galactus dévore des mondes, les transformant en énergie qu'il consomme.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	7	7	7	7	7

GAUNTLET [LE GANTELET]

Le soldat Joseph Green est envoyé dans le désert du Soudan pour étudier un vaisseau de guerre extra-terrestre qui s'est écrasé sur la Terre. Lorsque Hydra attaque, il est forcé, pour se défendre, de se servir d'un étrange gant qu'il a trouvé dans les décombres. Il survit, mais l'arme est soudée à son corps. Il devient l'instructeur en chef de l'Initiative au Camp Hammond, mais s'enfuit lorsque Norman Osborn tente de s'emparer du gantelet. Plus tard, il se joint à la Résistance des Vengeurs, qui s'oppose au régime d'Osborn.

Le Gantelet s'est retrouvé face à face avec le clone de Thor, Ragnarok, lorsqu'il a été reconstruit grâce à la technologie skrull.

INFORMATIONS

NOM Joseph Green
ACTIVITÉ Ex-soldat, entraîneur de super-héros
BASE Camp Hammond, Stamford, Connecticut
TAILLE 1,80 m **POIDS** 95 kg
YEUX Marron **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Le gantelet extra-terrestre fixé à son bras droit lui permet de projeter des décharges d'énergie.
ALLIÉS La Résistance des Vengeurs
ENNEMIS KIA, Norman Osborn

Le gantelet est constitué d'un matériau extra-terrestre inconnu, très solide et résistant.

FORCE DE FRAPPE Le gantelet extra-terrestre de Green peut tirer des décharges d'énergie, mais l'étendue de sa puissance reste inconnue.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	3	2	4	4	2

GENIS-VELL

Genis-Vell s'est fait appelé Legacy, Captain Marvel, Pulsar et Photon au cours de sa carrière de super-héros. Lors d'une des nombreuses guerres qui a opposé Kang aux Vengeurs, Rick Jones s'est retrouvé connecté à Genis-Vell, au niveau cosmique. Ils ont aidé les super-héros dans leur combat, mais plus tard les pouvoirs de Genis-Vell l'ont rendu fou. Lorsque sa démence a mis en péril l'Univers, il a apparemment été tué par Baron Zémo.

Genis-Vell n'a jamais rencontré son père Captain Marvel, mais il a hérité de certains de ses pouvoirs.

INFORMATIONS

NOM Genis-Vell
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile **TAILLE** 1,87 m
POIDS 95 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Blonds quand il est humain, blancs sous sa forme cosmique.
POUVOIRS Les pouvoirs de Genis-Vell sont basés sur l'énergie, comme ceux de son père, Mar-Vell. Ses néga-bracelets lui confèrent une force et une rapidité surnaturelles et lui permettent de voler. Il peut aussi lancer des rayons d'énergie. Sa conscience cosmique peut sentir le danger partout dans la Galaxie.
ALLIÉS Rick Jones, Dragon-Lune, les Vengeurs
ENNEMIS Les Gardiens du Temps, Kang le Conquérant, Baron Zémo

Un module traducteur implanté sous sa peau lui permet de comprendre et d'analyser tous les langages.

Les néga-bracelets puisent leur énergie et leur puissance psionique dans la Zone Négative afin de renforcer celui qui les porte.

COSTUME KREE
Quand Genis-Vell est devenu instable, il s'est mis à porter un costume kree.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	5	7	3	2	7

GIANT-MAN

Hank Pym est le premier super-héros qui devient Giant-Man. Plus tard, son ancien assistant Bill Foster utilisera des Particules Pym pour devenir le puissant Goliath Noir. Alors qu'il combat pour le projet Pegasus aux côtés de la Chose, il change de nom et devient le deuxième Giant-Man. Le neveu de Bill, Tom, a récemment acquis les capacités de son nom et se fait appeler Goliath.

Hank Pym, le premier Giant-Man, a eu plusieurs surnoms, dont l'Homme-Fourmi, Pourpoint Jaune et la Guêpe II. Il est également un membre fondateur des Vengeurs.

INFORMATIONS

NOM Dr Henry « Hank » Pym
ACTIVITÉ Scientifique
BASE Mobile
TAILLE 1,82 m, variable
POIDS 84 kg, variable
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Il peut grandir jusqu'à une hauteur de 8 m, et sa force s'accroît en proportion de sa taille.
ALLIÉS La Guêpe, Iron Man, Captain America
ENNEMIS Les Maîtres du Mal

Le costume de Giant-Man grandit lorsqu'il grandit, ce qui lui permet de se transformer rapidement.

BILL FOSTER
Bill Foster est le deuxième Giant-Man. Toujours prêt à venir en aide à son prochain, il périt durant la Guerre Civile.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	6	4	4	6	3

GILGAMESH

Gilgamesh, l'un des Éternels, a porté plusieurs noms au fil des siècles, comme le Héros ou l'Oublié. Lorsque des démons ont envahi la Terre, Gilgamesh a combattu aux côtés de Captain America et de Thor. Il a intégré les Vengeurs, mais a péri lors d'un combat contre Immortus. Il a ressuscité au Brésil sans le moindre souvenir de sa vie précédente jusqu'à ce qu'Ajak, un autre Éternel, ne lui rende la mémoire.

Gilgamesh est l'un des Éternels, une race de créatures quasi divines dont la puissance cosmique équivaut à celle des Asgardiens.

Il peut projeter de l'énergie par ses mains et par ses yeux, et n'a pas besoin d'armes.

Sa tenue classique souligne sa nature d'Éternel et laisse deviner sa force.

INFORMATIONS

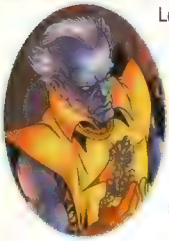
NOM Inconnu
ACTIVITÉ Guerrier, aventurier, tueur de monstres
BASE Olympia
TAILLE 1,95 m
POIDS 118 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Gilgamesh possède une force et une endurance surhumaines. Il peut libérer l'énergie cosmique de ses mains et de ses yeux, et peut également voler.
ALLIÉS Thor, Sersi, les Vengeurs
ENNEMIS Les Déviants, Blastaar, Kang

ENNEMI COMMUN
Lors de leur première rencontre, Thor et Gilgamesh se sont affrontés. Plus tard, ils se sont unis contre leur ennemi commun, les Célestes cosmiques.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	7	7	2	2	4

GRANDMASTER [LE MAÎTRE DES JEUX]



Le Maître des Jeux est un être cosmique immensément puissant et l'un des Anciens de l'Univers. Il lutte contre l'ennui d'une existence éternelle en jouant à des jeux cosmiques. Il a autrefois créé une copie de l'équipe nommée l'Escadron Suprême pour l'opposer aux Vengeurs. Il a aussi fait se combattre les Vengeurs des côtes est et ouest afin de pouvoir capturer la Mort. Celle-ci a échappé à son contrôle et l'a banni, ainsi que les autres Anciens, de son royaume.

Le Maître des Jeux a récemment provoqué son frère le Collectionneur, plaçant ses Défenseurs face aux Offenseurs de celui-ci.

INFORMATIONS

NOM En Dwi Gast
ACTIVITÉ Joueur cosmique
BASE Mobile
TAILLE 2,15 m
POIDS 109 kg **YEUX** Rouges
CHEVEUX Blancs
POUVOIRS Il ne vieillit pas ; il peut traverser la Galaxie par la seule force de sa pensée, léviter, projeter des décharges d'énergie et réarranger la matière au niveau subatomique.
ALLIÉS Le Collectionneur
ENNEMIS Thanos, les Vengeurs

Son esprit peut faire des calculs à la dixième décimale près, et contient un nombre phénoménal d'informations.

Son corps est immunisé contre le vieillissement et la maladie, et il a la capacité de se régénérer s'il est blessé.

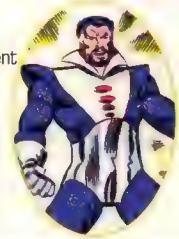
JEUX SINISTRES
Le Maître des Jeux s'est une fois servi du Sinistre Escadron, les vieux ennemis des Vengeurs, pour attaquer les Thunderbolts.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	4	7	2	6	7

GRAVITON

Lorsqu'un accident confère au chercheur Franklin Hall le contrôle de la gravité, celui-ci prend le nom de Graviton et emprisonne ses collègues chercheurs. Les Vengeurs l'arrêtent et le bannissent dans une dimension parallèle, mais il réapparaît régulièrement avec des projets de conquête du monde. Finalement, des extra-terrestres le suivent sur la Terre depuis la dimension où il était emprisonné et il semble avoir été tué en les empêchant d'envahir notre monde. Mais récemment, on l'a vu à nouveau combattre les Vengeurs.



Graviton a été l'un des premiers ennemis que les Vengeurs de la Côte Ouest ont affrontés, et il a bien failli être le dernier, ses pouvoirs de contrôle de la gravité manquant de réduire l'équipe à néant. Depuis, sa haine des Vengeurs est sans limite.

Les pouvoirs de Graviton ont énormément augmenté depuis sa première apparition.

Il peut influer sur la gravité afin de voler et de faire voler ce qui l'entoure.

INFORMATIONS

NOM Franklin Hall
ACTIVITÉ Chercheur, criminel
BASE Mobile
TAILLE 1,83 m **POIDS** 91 kg
YEUX Bleu-gris
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Il peut contrôler la gravité, ce qui lui permet de faire léviter les objets, de voler, de coller ses adversaires au sol et de générer des champs de force et des ondes de choc.
ALLIÉS Halflife, Quantum, Zzzax
ENNEMIS Les Thunderbolts, les Vengeurs

SOUS LE JOUG
Les pouvoirs de Graviton lui permettent d'accroître la gravité qui pèse sur les personnes, ce qui les empêche de bouger tout en les écrasant. Il pourrait aussi utiliser son pouvoir afin de voyager dans d'autres dimensions.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	2	6	2	4	6

GRAVITY

Le lycéen Greg Willis obtient ses pouvoirs lors d'une tempête impromptue pendant ses vacances. Plus tard, il se sacrifie pour sauver d'autres héros sur le Battleworld et on le croit mort, mais il ressuscite, doté de pouvoirs cosmiques plus importants. Greg finit par abandonner ses nouveaux pouvoirs pour revenir sur la Terre et rejoindre l'Initiative des Vengeurs. Il intègre les Heavy Hitters avant de se brouiller avec Norman Osborn.

Un des premiers adversaires sérieux de Gravity a été Black Death, un super-vilain qui s'est révélé comme l'alter ego de son collègue héros, le Gardien de Greenwich.

INFORMATIONS

NOM Greg Willis
ACTIVITÉ Lycéen
BASE New York
TAILLE 1,77 m
POIDS 80 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Sa deuxième peau faite de gravitons lui permet de voler, augmente sa force et affecte la vitesse des objets par un simple toucher.
ALLIÉS Hank Pym, la Guêpe, Firebird, les Vengeurs
ENNEMIS Black Death, l'Étranger

Les coups de poing de Gravity sont surpuissants car il peut manipuler la gravité de ses adversaires.

LE GÉANT VERT
Gravity a combattu un géant nommé Chronok aux côtés de Darkhawk, Dagger, Arana, X-23, Sleepwalker et Terror.

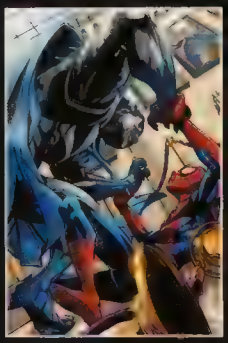
Son costume léger rend son vol plus facile, et il manie la gravité plus aisément.

NIVEAU DE PUISSANCE

PRODUCTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	3	2	2	2	2

GREY GARGOYLE (LA GARGOUILLE GRISE)

Après avoir répandu des produits chimiques sur sa main, le chimiste français Paul Pierre Duval a découvert qu'il pouvait transformer tout ce qu'il touchait en pierre, y compris son propre corps, tout en gardant sa capacité de bouger ! Devenu le super-vilain la Gargouille Grise, il a combattu Thor avant d'intégrer les Maîtres du Mal. Il s'est aussi fait passer pour un sculpteur, mais ses œuvres étaient en fait ses victimes. On l'a vu pour la dernière fois dans les rangs de la Légion Fatale du Moissonneur.



La Gargouille Grise est dotée d'une force exceptionnelle, supérieure à celle de l'Homme-Araignée et de bien d'autres héros.

COEUR DE PIERRE La Gargouille Grise peut transformer n'importe qui en statue de pierre pendant une heure.

Duval porte des gants qui l'empêchent de transformer n'importe qui en statue accidentellement.

Il est capable de se transformer en pierre vivante grâce à une simple pression de sa main droite.

INFORMATIONS

NOM Paul Pierre Duval
ACTIVITÉ Criminel, chimiste, ancien sculpteur
BASE Mobile
TAILLE 1,78 m
POIDS 79 kg pour Duval, 340 kg pour la Gargouille.
YEUX Bleus pour Duval, blancs pour la Gargouille.
CHEVEUX Noirs pour Duval, gris pour la Gargouille.
POUVOIRS Il peut se transformer en pierre vivante, et se retrouve doté d'une force et d'une endurance surhumaines.
ALLIÉS Docteur Fatalis, les Maîtres du Mal
ENNEMIS Captain America, Thor, l'Araignée

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	5	2	3	2

GRIM REAPER [LE MOISSONNEUR]

Le Moissonneur est Éric Williams. Pensant que son frère Simon (Wonder Man) est mort suite à sa première rencontre avec les Vengeurs, il cherche à les punir. Il demande au criminel Bricoleur de l'aider à s'équiper d'une faux meurtrière. Seule l'intervention-surprise de la Panthère Noire sauve les Vengeurs de son attaque. Depuis, il a plusieurs fois combattu l'équipe.

Le Moissonneur a souvent affronté Wonder Man, mais la loyauté fraternelle l'a poussé à venger sa mort.

INFORMATIONS

NOM Éric Williams
ACTIVITÉ Criminel
BASE Mobile
TAILLE 1,93 m **POIDS** 102 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Une faux fixée à son bras droit remplace sa main. Grâce à elle, il peut lancer des éclairs d'énergie et provoquer le coma de ses victimes.
ALLIÉS L'Homme-Singe, le Bricoleur, les Maîtres du Mal
ENNEMIS Wonder Man, les Vengeurs

Le faux du Moissonneur est une arme à énergie qui peut se transformer en bouclier, en scie électrique ou en ventilateur.

MOISSONNEUR DE VIES
Le Moissonneur a récemment rejoint la Legion Fatale, nouveau groupe de super-vilains opposés à Norman Osborn (Iron Patriot).

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	2	2	4	2	2

HARDBALL

Roger Brokeridge passe un accord avec le super-vilain Power Broker : il reçoit des superpouvoirs en échange d'un pourcentage de ses gains mal acquis. Mais on le prend par hasard pour un héros lorsqu'il sauve une jeune fille alors qu'il tente de piller un camion. Il rejoint le programme Initiative des Vengeurs sous le nom de Hardball, tout en étant un agent infiltré de Hydra. Roger démissionne pour prendre le commandement d'un camp d'entraînement pour Hydra, mais il est capturé et enfermé.

Hardball a rejoint Hydra et a combattu aux côtés du Scorpion. Mais il a plus tard trahi l'organisation afin de sauver sa petite amie, l'héroïne Komodo.

INFORMATIONS

NOM Roger Brokeridge
ACTIVITÉ Agent de Hydra
BASE Camp Hammond
TAILLE 1,80 m
POIDS 90 kg
YEUX Verts
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Hardball a la capacité de créer et de lancer diverses boules d'énergie.
ALLIÉS Hydra, le Scorpion
ENNEMIS Komodo, les Vengeurs

Hardball peut créer des boules d'énergie solide autour de son poing, ce qui rend ses coups vraiment violents.

SEUL EN PISTE
Lorsque Hulk est revenu sur la Terre prêt à en découdre, Hardball s'est retrouvé seul face au titan vert et à ses Alliés de Guerre.

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	3	2	4	3	2

NIVEAU DE PUISSANCE

H HAWKEYE [ŒIL-DE-FAUCON]

À l'âge de 14 ans, Clint Barton rejoint un cirque. Trickshot et le premier Swordsman lui apprennent à se battre. Après avoir vu Iron Man, il décide de devenir un héros, mais on le prend d'abord pour un criminel. Il en devient réellement un pour impressionner la Veuve Noire, puis se repent et intègre les Vengeurs. Il meurt en défendant la Terre d'une invasion des Krees, mais ressuscite lorsque la Sorcière Rouge remodèle la réalité. Il tient alors le rôle de Ronin, puis redevient Œil-de-Faucon.

Le Tireur a récemment usurpé le nom et l'identité d'Œil-de-Faucon dans les rangs des Vengeurs de Norman Osborn. Cette action l'a conduit à affronter un Œil-de-Faucon très remonté.

INFORMATIONS

NOM Clinton « Clint » Barton
ACTIVITÉ Aventurier
BASE New York
TAILLE 1,89 m
POIDS 91 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Œil-de-Faucon est un archer hors pair, et il utilise souvent tout un arsenal de flèches gadgets, en plus des classiques. Ses talents sont affûtés par l'entraînement intense aux arts martiaux et à l'acrobatie, qu'il a suivi alors qu'il était dans un cirque. Il est capable de viser à la perfection de n'importe quel angle.
ALLIÉS La Veuve Noire, Iron Man, Captain America
ENNEMIS Bullseye (le Tireur)

Sa coordination parfaite entre la main et l'œil donne à Hawkeye un niveau de premier ordre dans l'utilisation d'un arc.

L'ARCHER DES AIRS
Ses talents d'archer sont souvent plus efficaces quand Clint les associe à ses prouesses acrobatiques.

Son costume léger et simple souligne ses capacités athlétiques naturelles.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
2	3	2	7	5	3

HAWKEYE II [ŒIL-DE-FAUCON II]

D'un milieu aisé, Kate Bishop passe son temps à aider les autres. Après avoir été agressée dans un parc, elle s'entraîne intensivement aux arts martiaux et au maniement d'armes. Les Jeunes Vengeurs l'aident à affronter des malfrats armés ; ils font ainsi connaissance, elle rejoint leur groupe et combat Kang. Iron Man lui confie l'arc du premier Œil-de-Faucon (que tout le monde croyait mort) et lui conseille d'utiliser son nom.

Plusieurs de ses armes ont été trouvées dans les ruines du manoir des Vengeurs : une épée ayant servi à Swordsman, le bâton d'Oiseau-Moqueur et l'arc original d'Œil-de-Faucon.

Œil-de-Faucon II arbore deux bâtons de combat – des armes télescopiques aux usages multiples.

L'entraînement de Kate au tir à l'arc lui permet de manier l'arc original d'Œil-de-Faucon.

BRAVOURE NATURELLE Malgré l'absence de superpouvoirs, Kate aide ses coéquipiers à combattre le puissant explorateur du temps, Kang.

INFORMATIONS

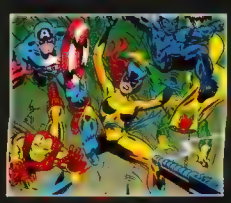
NOM Katherine « Kate » Elizabeth Bishop
ACTIVITÉ Étudiante
BASE New York
TAILLE 1,65 m **POIDS** 54 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Kate est une archère hors pair qui maîtrise aussi l'escrime et les arts martiaux. Elle s'est à l'origine entraînée pour l'autodéfense.
ALLIÉS Stature, Patriot, Vision, Wiccan, Speed
ENNEMIS Kang

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	3	3	2

NIVEAU DE PUISSANCE

HELLCAT [LA CHATTE]

La mère de Patsy Walker raconta l'adolescence de sa fille dans un comic-book. Patsy fut soulagée quand la série s'arrêta, mais cette exposition au monde de la bande dessinée lui fit porter un regard admiratif sur les super-héros. Après avoir rencontré le Fauve récemment transformé, elle l'aida à se soigner. Plus tard, elle l'accompagna, ainsi que les Vengeurs, dans l'antre d'une corporation maléfique où elle découvrit le vieux costume de la Chatte de Greer Nelson. Devenue Hellcat, elle adopta cette tenue pour combattre aux côtés des Vengeurs.



Patsy n'est pas restée longtemps avec les Vengeurs. Elle est morte alors qu'elle était encore mariée au super-vilain Daimon Hellstrom, mais Œil-de-Faucon et les Thunderbolts l'ont sauvée de l'Enfer.

AVEC DE TELS AMIS...
Hellcat s'est récemment liée d'amitié avec Photon, Firestar et la Chatte Noire.

INFORMATIONS

NOM Patricia Walker Hellstrom
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,74 m
POIDS 61 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Roux
POUVOIRS Elle possède des capacités psioniques mineures et des talents d'acrobate. La « vision démoniaque » lui permet de voir les objets et les créatures magiques, et elle est protégée par un champ mystique qui peut arrêter leurs attaques. Son costume peut être invoqué à volonté et augmente sa force et son agilité.
ALLIÉS Le Fauve, Valkyrie, Photon, la Chatte Noire, Firestar
ENNEMIS Deathurge, Nicholas Scratch

Son costume est conçu pour mettre en valeur les qualités athlétiques naturelles de son porteur.

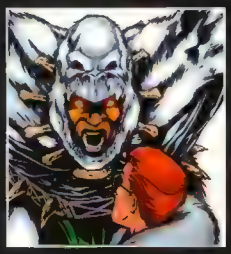
Les griffes rétractiles dans les gants de Patsy se transforment en câbles d'escalade éjectables.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	3	5	3	2

HENRY PETER GYRICH

Agent de liaison entre le gouvernement et les Vengeurs, Gyrich avait le pouvoir de composer l'équipe. Plus tard, il transforma la Confrérie des Mauvais Mutants en un groupe financé par le gouvernement et baptisé Freedom Force. Après le lancement de l'Initiative des 50 États, il devint le secrétaire d'État responsable des forces armées surhumaines. Il avait aidé à camoufler le décès de MVP ; après la révélation de ce fait, il démissionna.



Le rôle gouvernemental de Gyrich le plaça souvent à portée du danger, notamment la fois où il avait accompagné la Panthère Noire et s'était retrouvé face au terrible Homme-Singe.

Sa coupe courte et en brosse rappelle son passé de militaire.

Gyrich n'aime pas les costumes de super-héros, il porte donc la tenue classique d'un agent du gouvernement.

INFORMATIONS

NOM Henry Peter Gyrich
ACTIVITÉ Agent du gouvernement
BASE Washington
TAILLE 1,85 m
POIDS 93 kg **YEUX** Verts
CHEVEUX Roux
POUVOIRS Gyrich ne possède pas de superpouvoirs, mais il est un stratège subtil.
ALLIÉS Le Fauve, le Faucon
ENNEMIS L'Homme-Singe, Crâne Rouge

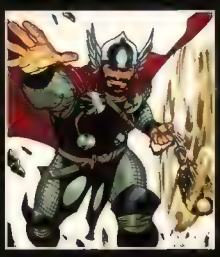
LES SEPT SAMOURAÏS
Le premier job de Gyrich en tant qu'agent de liaison auprès des Vengeurs fut de réduire leurs effectifs au nombre plus gérable de sept.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	2	3	2

HERCULES [HERCULE]

Hercule est le fils de Zeus, le roi des dieux de l'Olympe. Il est connu sous le surnom de Prince du Pouvoir, et adore se battre car il estime que c'est un honneur et un cadeau de pouvoir affronter amis et ennemis. Lorsque Hulk déclare la guerre au monde entier, Hercule est le premier à rejoindre son camp avant de réaliser que le titan vert a pour but de tout détruire. Il manque de périr en arrêtant Hulk. Depuis, il a vécu des aventures en compagnie d'Amadéus Cho, et ils ont tous deux rejoint les Vengeurs de Hank Pym.



Hercule a récemment prétendu être Thor afin de tromper les maléfiques Elfes Noirs. Son plan a mal tourné lorsqu'il a malencontreusement épousé leur reine, Alflyse.

INFORMATIONS

NOM Hercule
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,95 m
POIDS 147 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Brun foncé
POUVOIRS Demi-dieu, Hercule est virtuellement immortel. Il est féru de combat à mains nues et de lutte gréco-romaine. Son arme est une masse dorée quasiment indestructible.
ALLIÉS Amadéus Cho, Hulk, Thor
ENNEMIS Pluton, Arès

La masse dorée d'Hercule est suffisamment solide pour résister aux coups directs du marteau de Thor.

CHAMPIONS
Hercule, le Motard Fantôme, Angel, la Veuve Noire et Iceberg, se sont regroupés dans les Champions de Los Angeles.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	7	6	4	2	2

HIGH EVOLUTIONARY [LE MAÎTRE DE L'ÉVOLUTION]

Le Maître de l'Évolution faillit périr lorsqu'il tenta d'arrêter l'invasion de la Galaxie par Annihilus.

Herbert Wyndham était un scientifique qui travaillait à Oxford dans les années 1930. Il inventa un accélérateur génétique qui pouvait provoquer l'évolution et s'en servit sur lui-même dans sa base de la montagne de Wundagore, au cœur de la nation européenne de Transia. Les expériences de Wyndham augmentèrent son intellect et lui conférèrent des pouvoirs fantastiques, mais, hélas ! elles provoquèrent aussi sa démence. Il tentait de faire évoluer toute l'humanité d'un coup, mais fut stoppé par les Vengeurs.

INFORMATIONS

NOM Herbert Wyndham
ACTIVITÉ Généticien, scientifique, inventeur
BASE Wundagore, Transia
TAILLE 1,86 m, variable
POIDS 91 kg, variable
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Son intelligence est évoluée, il possède des pouvoirs psioniques et peut modifier sa taille. Son armure répare son corps lorsqu'il est blessé ou lorsqu'il vieillit, ce qui le rend virtuellement immortel.
ALLIÉS Le Chevalier Noir, les Chevaliers de Wundagore, Adam Warlock
ENNEMIS Galactus, l'Homme-Bête

Les pouvoirs télépathiques du Maître de l'Évolution sont en général indétectables par d'autres télépathes.

Il créa un jour une Contre-Terre de l'autre côté du Soleil.

INDÉCISION
Depuis sa première rencontre avec les Vengeurs, le Maître de l'Évolution a été leur allié et leur adversaire.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	2	7	2	6	2

HOOD

Parker Robbins n'était qu'un vulgaire petit malfrat jusqu'à ce qu'il abatte un démon lié à l'infernal Dormammu. Robbins déroba les bottes et la cape de sa victime. Ces accessoires lui conférèrent des pouvoirs exceptionnels, mais le précipitèrent également dans le côté obscur. En peu de temps, il devint le chef d'un grand groupe de super-vilains. Dormammu accrut encore sa puissance pour qu'il tue Docteur Strange, mais Hood fut stoppé par les Vengeurs. Plus tard, il intégra la sinistre Cabale de Norman Osborn avec d'autres vilains majeurs.

La cape de Parker Robins lui inspira son nom de super-vilain, The Hood (la Capuche). Il paye au prix fort les grands pouvoirs qu'elle lui procure.

INFORMATIONS

NOM Parker Robbins
ACTIVITÉ Criminel
BASE New York
TAILLE 1,75 m
POIDS 80 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS La cape lui permet d'être invisible, de lancer de l'énergie de ses mains, et de se transformer en démon.
ALLIÉS Norman Osborn
ENNEMIS Croc Blanc

SOURCE DE POUVOIR
Hood découvrit à la fin que la source de son pouvoir était le seigneur démon Dormammu.

Robbins s'empara de la cape démoniaque pensant qu'elle était précieuse. Il ne comprit sa puissance que plus tard.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	2	2	3	2	2

HULK

Lorsque Bruce Banner a sauvé la vie de Rick Jones pendant l'explosion-test d'une bombe Gamma, il a été bombardé par les rayons de cette arme. Les radiations l'ont transformé en un monstre à la peau verte que les soldats ont baptisé Hulk. Plus l'incroyable Hulk est énervé, plus il devient fort. Membre fondateur des Vengeurs, il a quitté l'équipe lorsqu'il s'est brouillé avec ses compagnons.

Lorsque le monde sur lequel il régnait a été détruit, Hulk est revenu sur la Terre. Il voulait punir ceux qu'il croyait responsables, comme son vieil allié Docteur Strange.

La taille de Hulk a varié plusieurs fois depuis sa création.

INFORMATIONS

NOM Robert Bruce Banner
ACTIVITÉ Scientifique, vagabond
BASE Mobile
TAILLE 2,10 m, variable
POIDS 475 kg, variable
YEUX Verts
CHEVEUX Vert foncé
POUVOIRS Hulk détient une force quasi illimitée. Il peut franchir plusieurs kilomètres d'un simple bond et son corps guérit presque instantanément.
ALLIÉS Rick Jones, Amadéus Cho, la Chose, Betty Ross
ENNEMIS Le Leader, l'Abomination

UN HÉROS DIVISÉ
Hulk hait son alter ego, le timide scientifique Bruce Banner.

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	7	7	4	6	3

NIVEAU DE PUISSANCE

HULKLING

Pendant des années, Teddy a cru être un mutant. Mais après avoir intégré les Jeunes Vengeurs sous l'identité de Hulkling, il a découvert qu'il était en définitive un extra-terrestre ! Sa véritable mère était la fille de l'empereur des Skrulls, et son père – le héros kree Captain Mar-Vell. Les Skrulls et les Krees ont des deux côtés envoyé des guerriers pour tenter de récupérer l'héritier, mais ils ont été trompés, et c'est le Super-Skrull sous les traits de Teddy qui est reparti avec eux. Hulkling est resté sur la Terre avec ses coéquipiers.

Hulkling est devenu un élément clé des Jeunes Vengeurs. Ses facultés de métamorphe se sont avérées précieuses pour ses coéquipiers, notamment lorsqu'ils ont affronté les Skrulls durant l'Invasion Secrète.

INFORMATIONS

NOM Théodore « Teddy » Altman (nom skrull d'origine : Dorrek VIII)
ACTIVITÉ Étudiant, aventurier
BASE Mobile
TAILLE Variable
POIDS Variable
YEUX Variables
CHEVEUX Variables
POUVOIRS Hulkling est un métamorphe, capable de changer de forme et de prendre celle qu'il désire. Il possède aussi une force surhumaine.
ALLIÉS Patriot, Wiccan, Œil-de-Faucon II, Iron Lad, Stature
ENNEMIS Le Super-Skrull, Kang

Les ailes de chauve-souris de Hulkling lui procurent équilibre, rapidité et manœuvrabilité lorsqu'il vole.

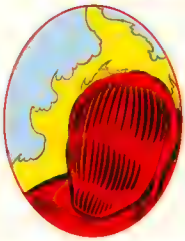
IDENTITÉ ERRONÉE
Le guerrier baptisé le Super-Skrull a été envoyé pour ramener Teddy « à la maison » dans l'Empire skrull. Mais c'est lui qui est reparti, sous les traits de sa proie.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
2	6	6	3	4	3

HUMAN TORCH [LA TORCHE HUMAINE]

La première Torche Humaine était un androïde créé par Phinéas T. Horton dans les années 1930, qui s'enflammait au contact de l'air. Il a plus tard pris le nom de Jim Hammond, a travaillé dans la police de New York et a combattu lors de la Seconde Guerre mondiale. Après s'être consumé, il a été ressuscité par la Sorcière Rouge et a rejoint les Vengeurs de la Côte Ouest. Le camp d'entraînement de l'Initiative, Camp Hammond, a été baptisé ainsi en son honneur.



Johnny Storm des Quatre Fantastiques est également nommé la Torche Humaine. Il a acquis ses pouvoirs lors d'une mission spatiale qui a mal tourné.

INFORMATIONS

NOM Jim Hammond
ACTIVITÉ Aventurier, ancien officier de police
BASE Mobile
TAILLE 1,90 m
POIDS 136 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS La Torche Humaine possède la faculté de voler, peut générer et contrôler de grandes quantités de chaleur et de flammes, et peut survivre pendant de longues périodes sans oxygène.
ALLIÉS Captain America, le Sub-Mariner
ENNEMIS Ultron, Crâne Rouge

La Torche Humaine peut voler à des vitesses incroyables.

Le corps de cyborg de Hammond a été créé avant la Seconde Guerre mondiale.

UN NOUVEAU DÉPART
La Torche Humaine a eu droit à une nouvelle vie à l'époque moderne, et a intégré les Vengeurs de la Côte Ouest.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	3	3	4	2	3

IMMORTUS

Las d'affronter les Vengeurs, Kang le voyageur temporel a accepté de devenir un agent des Gardiens du Temps, une race extra-terrestre venue de la fin des temps. Rebaptisé Immortus, il a été aussi bien l'allié que l'ennemi des super-héros. Il a tenté d'empêcher l'avènement d'un futur empire humain fortement inspiré par les Vengeurs, mais il n'a pas cherché à les détruire.

Avant, Immortus était une version future de Kang. Mais lorsqu'il a été tué puis recréé par les Gardiens du Temps, les deux personnages sont devenus des êtres différents, chacun haïssant profondément l'autre.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Seigneur des Limbes
BASE Les Limbes, un royaume au-delà du temps
TAILLE 1,92 m **POIDS** 115 kg
YEUX Verts **CHEVEUX** Gris
POUVOIRS À cause du temps qu'il a passé dans les Limbes, Immortus est immunisé contre les maladies et ne vieillit pas. Il peut aisément voyager dans le temps, ainsi qu'entre les dimensions et les réalités, et il est capable de transporter d'autres personnes avec lui. Il est aussi équipé de tout un arsenal d'armes futuristes.
ALLIÉS Les Gardiens du Temps
ENNEMIS Kang, Rick Jones, les Vengeurs

Immortus possède de vastes connaissances sur le temps et la technologie.

Il a la capacité de contrôler les esprits, et peut provoquer des hallucinations.

CHANGER L'AVENIR
Lors de la Guerre de la Destinée, Immortus a tenté de détruire les Vengeurs, mais en a été empêché par un Kang venu du passé.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	2	4	1	4	2

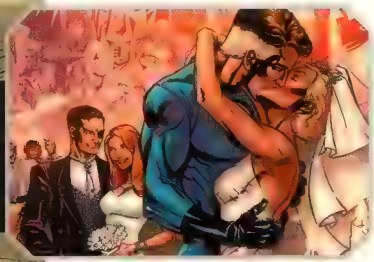
INVISIBLE WOMAN [LA FEMME INVISIBLE]

Les pouvoirs de la Femme Invisible lui permettent de s'éclipser et de projeter des champs de force pour se défendre ou attaquer. Elle a tiré d'affaire les Quatre Fantastiques à bien des reprises.

Sue Storm a acquis ses pouvoirs en voyageant dans l'espace avec son futur époux Reed Richards, son frère cadet Johnny Storm et leur ami Ben Grimm. Elle s'est d'abord appelée la Fille Invisible, puis la Femme Invisible, lorsqu'elle a pris de la confiance en elle. À la disparition de Reed, Sue a pris les rênes des Quatre Fantastiques. Ces derniers seront toujours son équipe, mais elle et Reed ont souvent combattu côte à côte avec les Vengeurs.

Sue peut créer des champs de force à la texture et à la solidité variables selon les situations.
Son costume est composé de molécules instables, il devient donc invisible en même temps qu'elle.

M. ET Mme FANTASTIQUE
Même si Sue a été attirée par le Sub-Mariner, Reed Richards (M. Fantastique) reste son grand amour, et ils ont fini par se marier.



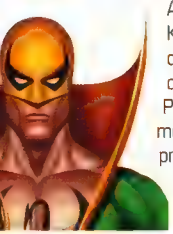
INFORMATIONS

NOM Susan « Sue » Storm Richards
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Le Baxter Building, New York
TAILLE 1,65 m **POIDS** 60 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Blonds
POUVOIRS Sue peut devenir invisible, et rendre n'importe quoi invisible. Elle peut générer des champs de force que l'on ne voit pas afin de se protéger elle et ceux qui sont à proximité. Sue peut se servir de ces champs pour marcher dans l'air ou les utiliser comme projectiles.
ALLIÉS M. Fantastique (Reed Richards), la Torche Humaine (Johnny Storm), la Chose (Ben Grimm), le Sub-Mariner
ENNEMIS Docteur Fatalis, Malice

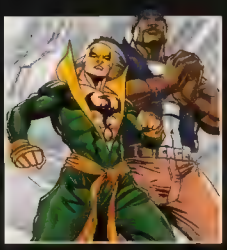
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	2	6	3	3	3

IRON FIST



À l'âge de 9 ans, Danny Rand a découvert la cité mythique de K'un-L'un où son père s'était rendu des années plus tôt. Après dix ans passés à apprendre les arts martiaux, il est devenu le champion de la cité et a gagné la puissance mystique du Poing de Fer (Iron Fist). Parti pour New York afin de venger la mort de son père tué par son associé, il a finalement fait preuve de pitié. Lors de la Guerre Civile des super-héros, Iron Fist a combattu dans le camp de Captain America, et a ensuite rejoint les Vengeurs avant de repartir pour K'un-L'un.



Iron Fist et Luke Cage sont des amis proches qui ont rejoint les Vengeurs en même temps. Ils ont autrefois travaillé ensemble comme Héros à Louer.

INFORMATIONS

NOM Daniel « Danny » Thomas Rand-K'ai
ACTIVITÉ Aventurier, codirigeant de Rand-Meachum, Inc.
BASE New York
TAILLE 1,74 m **POIDS** 87 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Blonds
POUVOIRS Danny est un maître ès arts martiaux. En concentrant son chi (son énergie naturelle) dans ses mains, il peut donner des coups extrêmement puissants. Il peut aussi utiliser son pouvoir pour se soigner et soigner les autres.
ALLIÉS L'Homme-Araignée, Luke Cage, Colleen Wing, Misty Knight
ENNEMIS Dents-de-Sabre, le Serpent d'Acier

La marque du dragon a été brûlée dans sa chair lors d'un combat contre le dragon Shou-Lao.

Iron Fist peut contrôler son système nerveux, ce qui augmente sa résistance à la douleur lors des combats.

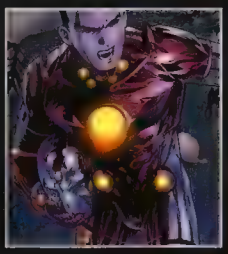
LUTTE CONTRE LE FEU
Danny a acquis les pouvoirs du Poing de Fer en vainquant le dragon Shou-Lao l'Immortel. Il a dû plonger ses mains dans les flammes qui protégeaient le cœur en fusion de son ennemi.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	2	3	6	3	2

IRON LAD

Nathaniel Richards vivait au 31e siècle. À l'âge de 16 ans, il rencontra une version future de lui-même, Kang, qui avait remonté le temps pour le sauver des griffes d'un féroce tourmenteur. Choqué de découvrir le dictateur qu'il était destiné à devenir, Nathaniel était prêt à tout pour changer le cours de l'histoire. Il revint jusqu'au présent pour chercher l'aide des Vengeurs qui venaient d'être vaincus par la Sorcière Rouge. Prenant le nom d'Iron Lad, il forma les Jeunes Vengeurs pour combattre son futur lui-même.



Nathaniel rejoignit le présent avec une armure sensible à la psychokinésie, offerte par Kang le Conquérant. Il basa son apparence sur celle d'Iron Man, son héros parmi les Vengeurs.

UN CHOIX DE HÉROS
Iron Lad dut finalement retourner à son époque afin de sauver la vie des Jeunes Vengeurs, ses coéquipiers.

Son armure peut émettre des rayons d'énergie et des champs magnétiques, et une mousse pour éteindre le feu.

L'armure contient un disque dur interne sur lequel on peut enregistrer de grandes quantités de données.

INFORMATIONS

NOM Nathaniel Richards
ACTIVITÉ Étudiant
BASE New York
TAILLE 1,75 m **POIDS** 75 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS L'armure d'Iron Lad vient du futur, elle obéit à toutes ses pensées et peut pirater n'importe quel système informatique. Elle peut également émettre divers champs de force et le faire voler.
ALLIÉS Patriot, Hulkling, Wiccan, Stature, Œil-de-Faucon II
ENNEMIS Kang, le Super-Skrull

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	4	5	3	4	2

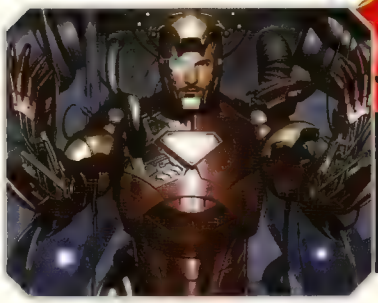
IRON MAN

L'homme d'affaires milliardaire Tony Stark est l'une des personnes les plus intelligentes et les plus influentes de la planète. Alors qu'il teste de l'armement au Viet-nâm, il est victime d'une explosion et il est capturé par le chef de guerre Wong-Chu. Un éclat d'obus logé dangereusement près de son cœur, il crée la première mouture de l'armure d'Iron Man afin de s'échapper et de survivre à sa blessure. Membre fondateur des Vengeurs, son désir est de faire du monde un endroit meilleur.

Tony Stark était à l'origine un fabricant d'armes ultramodernes. Il a souvent aidé les forces armées, et est même devenu pour un temps ministre de la Défense des États-Unis.

INFORMATIONS

NOM Anthony « Tony » Stark
ACTIVITÉ Homme d'affaires
BASE Stark Tower, New York
TAILLE 1,83 m **POIDS** 112 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS L'armure classique d'Iron Man lui confère une force et une rapidité exceptionnelles, et la capacité de voler. Les répulso-rayons de ses gants et l'uni-rayon de sa plaque thoracique sont ses armes. Il possède d'autres modèles d'armures destinées à des missions spécifiques.
ALLIÉS La Veuve Noire, M. Fantastique, War Machine
ENNEMIS Le Mandarin, Iron Patriot, Iron Monger



INTERFACE GLOBALE
Tony Stark améliore sans cesse son armure. Il a récemment acquis la faculté de communiquer avec tous les ordinateurs dans le monde.

Les répulso-rayons de ses paumes bloquent les attaques ennemies et utilisent des électrons pour amplifier sa force.

L'uni-rayon émet des particules de lumière et des électrons, il peut servir d'éclairage ou de rayon laser.

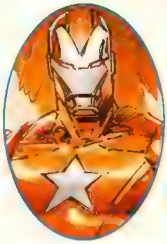
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	6	6	3	6	5

Chef de sa propre équipe de Vengeurs controversée, Osborn s'est retrouvé en conflit avec de nombreux autres héros, dont les X-Men.

IRON PATRIOT

Norman Osborn a apparemment changé depuis l'époque où il était le Bouffon Vert, le pire ennemi de l'Homme-Araignée. Tony Stark en a fait le chef du groupe de super-héros dépendants du gouvernement, les Thunderbolts. Il a connu le succès et a été considéré comme un héros après avoir abattu Véranke, la reine des Skrulls, mais il demeurait en fait dangereusement instable. Il a découvert plusieurs armures d'Iron Man et a pris le rôle d'Iron Patriot, hilare à l'idée qu'on puisse le prendre pour un super-héros.



Les répulso-rayons dans les paumes d'Iron Patriot sont moins performants que ceux d'Iron Man.

L'armure est plus encombrante et moins facile à manœuvrer que les modèles plus récents d'Iron Man.

LA CHUTE D'OSBORN
Lorsque Iron Patriot attaque Asgard et échoue, on découvre la démence d'Osborn : il semble à nouveau sous l'emprise de son autre personnalité, le Bouffon Vert.

INFORMATIONS

NOM Norman Osborn
ACTIVITÉ Industriel, criminel, agent du gouvernement
BASE Mobile
TAILLE 1,80 m
POIDS 84 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Brun-roux
POUVOIRS L'armure d'Iron Patriot confère à Osborn une force et une rapidité décuplées, mais elle est moins puissante que les anciennes armures d'Iron Man, car elle n'est pas faite de technologie moderne.
ALLIÉS Victoria Hand, Moonstone
ENNEMIS L'Araignée, Iron Man, Captain America

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	6	6	3	6	5

JACK OF HEARTS [LE VALET DE CŒUR]

Le père de Jack Hart était un scientifique, inventeur d'une nouvelle source d'énergie : le Fluide Zéro. Jack a acquis des pouvoirs fantastiques lorsqu'il a été recouvert par ce fluide quand des voleurs ont abattu son père. Il a vengé le meurtre, puis a pris le nom de Valet de Cœur en mémoire de l'amour de son père pour les jeux de cartes. Plus tard il a rejoint les Vengeurs, mais il est tué alors qu'il sauvait la fille de l'Homme-Fourmi.

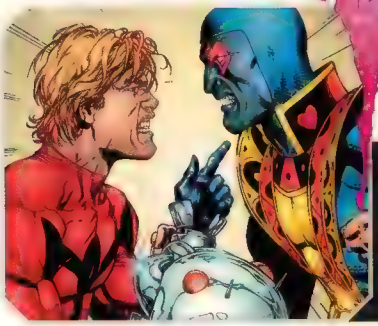
Jack a manqué de tuer Torval, l'armurier extra-terrestre, lors de leur première rencontre. Torval l'a pourtant aidé à améliorer son armure.

INFORMATIONS

NOM Jonathan « Jack » Hart
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile **TAILLE** 1,77 m
POIDS 87 kg **YEUX** Bleu (le droit), blanc (le gauche)
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Il possède une force surhumaine, un pouvoir de régénération, ainsi que la capacité de projeter une quantité massive d'énergie explosive. Il peut également voler et voyager dans l'espace.
ALLIÉS Iron Man, l'Homme-Araignée
ENNEMIS Simon Maris, Pagan, les Krees

La partie gauche du corps de Jack a une teinte bleu-mauve qui provient des origines extra-terrestres de sa mère.

Il porte une armure spéciale conçue pour contenir son énergie destructrice.



GUÉRISON DIFFICILE
L'Homme-Fourmi a tenté de débarrasser Jack de ses pouvoirs meurtriers encombrants. Ses efforts se sont souvent soldés par des disputes houleuses.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	4	6	3	4	7

JARVIS

Jarvis représente le cœur des Vengeurs. Cet ancien pilote de la RAF, héros de guerre, était le majordome des parents de Tony Stark et, après leur mort, de Tony lui-même. Lorsque le manoir familial est devenu la base des Vengeurs, Jarvis s'est mis au service de l'équipe entière. Souvent mêlé à leurs aventures, il a été possédé par Ultron qui l'a forcé à attaquer les Vengeurs, puis il a été remplacé par un imposteur skrull.

Jarvis est bien plus qu'un simple domestique pour les Vengeurs. Ami et confident aussi bien pour les anciens membres que pour les nouvelles recrues, il est le seul non-membre de l'équipe à habiter sur place.

En plus de ses autres talents, Jarvis maîtrise à la perfection l'art de l'aspirateur.

CONTRÔLEUR FINANCIER
Jarvis gère les finances des Vengeurs et organise l'intendance du manoir.

INFORMATIONS

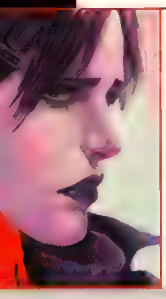
NOM Edwin Jarvis
ACTIVITÉ Majordome
BASE Mobile
TAILLE 1,73 m **POIDS** 80 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Ancien boxeur et pilote, Jarvis est plein de ressources et reste calme face au danger, ce qui rend ses conseils très précieux. Ses talents d'organisateur et de manager sont extrêmement utiles. Jarvis est également une sommité mondialement reconnue dans le domaine du nettoyage de taches venues d'un autre monde sur n'importe quelle surface.
ALLIÉS Les Vengeurs
ENNEMIS Ultron, les Skrulls

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	3	3	2

J

JESSICA JONES



Adolescente, Jessica Jones s'est retrouvée exposée à des produits chimiques radioactifs et elle est devenue la super-héroïne Jewel. L'Homme Pourpre l'a forcée à attaquer les Vengeurs et elle est restée dans le coma jusqu'à ce que Jean Grey des X-Men la réveille. Après cela, Jessica a abandonné sa carrière de super-héroïne et elle est devenue journaliste, puis détective. Au cours de l'Invasion Secrète, son bébé a été kidnappé par un Skrull se faisant passer pour le majordome des Vengeurs, Jarvis. Luke Cage, le mari de Jessica, sauve son enfant avec l'aide de Norman Osborn.

Jewel a récemment renfilé son costume de super-héroïne afin de faire face aux Jeunes Vengeurs.

INFORMATIONS

NOM Jessica Jones
ACTIVITÉ Détective privé, journaliste
BASE New York
TAILLE 1,60 m
POIDS 60 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Jessica peut voler, possède une force remarquable et résiste aux blessures.
ALLIÉS Luke Cage, l'Homme-Araignée, Clay Quartmain, Miss Marvel (Carol Danvers)
ENNEMIS L'Homme Pourpre, Norman Osborn, le Hibou

Son esprit vif et son excellente mémoire desservent ses talents de détective et de reporter.

FAMILLE HEUREUSE
Jessica et Luke Cage sont les heureux parents d'une petite fille que leurs collègues héros admirent tout autant.

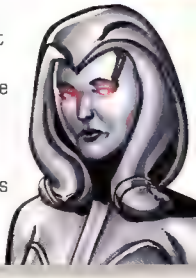
Jessica a acquis ses pouvoirs à la suite d'un accident de voiture, qui l'a mise en contact avec un cylindre contenant des produits chimiques expérimentaux.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	4	3	2	3

JOCASTA [JOCASTE]

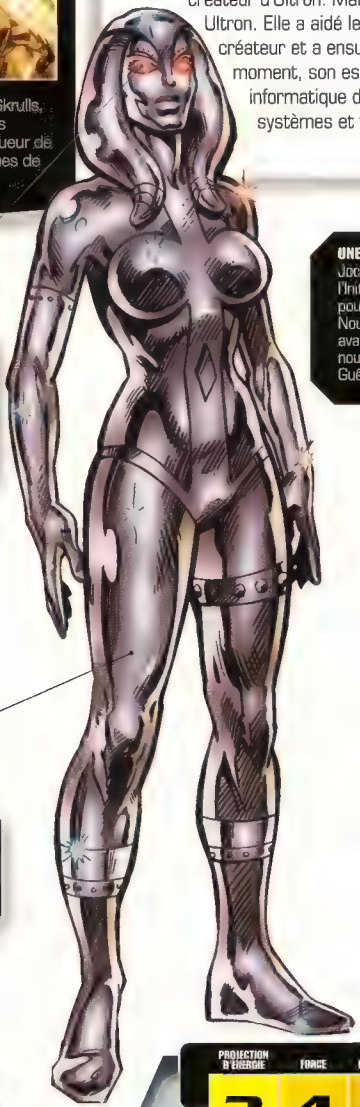
Ultron, l'ennemi robot des Vengeurs, a créé Jocaste pour qu'elle devienne sa compagne. Pour sa personnalité il s'est inspiré de la première Guêpe, la femme de Hank Pym, le créateur d'Ultron. Mais Jocaste s'est rebellée contre Ultron. Elle a aidé les Vengeurs à vaincre son créateur et a ensuite intégré l'équipe. À un moment, son esprit a infiltré le réseau informatique de Stark : Jocaste contrôlait les systèmes et travaillait avec Iron Man.



Durant l'Invasion des Skrulls, Jocaste a combattu les envahisseurs avec le Tueur de Démons et ses collègues de l'Initiative au Nouveau-Mexique.

UNE NOUVELLE ÉQUIPE
Jocaste a fait partie de l'Initiative, travaillant pour l'équipe du Nouveau-Mexique avant d'intégrer la nouvelle équipe de la Guêpe II.

Les rayons d'énergie que Jocaste peut projeter de ses yeux rouges sont une arme puissante, et intimidante.



Son armure de titane la met à l'abri de pratiquement toutes les formes d'agression physique.

INFORMATIONS

NOM Jocaste
ACTIVITÉ Ancienne aventurière, ordinateur
BASE Mobile
TAILLE 1,72 m **POIDS** 375 kg
YEUX Rouges
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Jocaste possède la faculté surhumaine de traiter les informations, ainsi qu'une force et une constitution hors normes. Elle peut également projeter de l'énergie de ses mains.
ALLIÉS La Guêpe II (Hank Pym), la Vision, Machine Man
ENNEMIS Ultron

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	4	6	2	4	2

JUSTICE

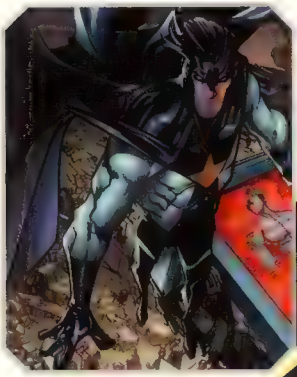
Vance Astrovik était adolescent lorsque ses capacités de télékinésie se sont révélées lors d'une rencontre avec une version de lui-même venue de l'avenir, Vance Astro. Cela a altéré le cours de son histoire et, se rebaptisant Marvel Boy, il a intégré les New Warriors avec Night Thrasher, Nova et Firestar. Plus tard, il a opté pour le nom de Justice et a rejoint les Vengeurs.

Pendant un temps, Justice et Firestar ont été fiancés et devaient se marier. Ils ont été tous deux membres réservistes des Vengeurs avant d'intégrer l'effectif officiel.

INFORMATIONS

NOM Vance Astrovik
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile **TAILLE** 1,77 m
POIDS 82 kg **YEUX** Noisette
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Vance est un mutant possédant de puissantes capacités de télékinésie. Il peut déplacer un objet par la force de son esprit et lancer des décharges mentales sur ses ennemis. Astro utilise son pouvoir pour voler et faire voler les autres.
ALLIÉS Firestar, Penance, Rage
ENNEMIS Nitro, Norman Osborn

Justice maîtrise parfaitement l'histoire des super-héros.



RÉSISTER À OSBORN
Lorsque Norman Osborn est arrivé au pouvoir, Justice a formé les Vengeurs de la Résistance pour s'opposer à lui. Récemment, il a rapporté le corps de MVP, membre de l'Initiative, à son père.

Son costume aérodynamique lui permet de se déplacer et de voler en rencontrant une résistance minimale.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	2	5	3	3	3

KANG

Kang a remonté le temps afin de ramener sa version plus jeune, Iron Lad, jusqu'au présent. Mais celui-ci a formé les Jeunes Vengeurs dans le but de ne jamais devenir Kang.

Nathaniel Richards a découvert comment voyager dans le temps. Il est remonté de sa propre époque, l'an 3000, jusqu'à l'Égypte ancienne où il a régné sous le nom de Rama Tut pendant plusieurs années. Il a ensuite voyagé jusqu'au 40e siècle où il a établi un empire sous le nom de Kang le Conquérant. Kang est l'ennemi des Vengeurs, mais il a eu l'occasion de s'allier avec eux afin d'empêcher sa version future, Immortus, de détruire un certain nombre d'univers parallèles.

INFORMATIONS

NOM Nathaniel Richards
ACTIVITÉ Conquérant
BASE Mobile **TAILLE** 1,87 m
POIDS 115 kg **YEUX** Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Kang est un maître du voyage temporel. Son costume lui confère une force surhumaine et une protection efficace. Il a accès à des armes futuristes.
ALLIÉS Les Kang des mondes parallèles
ENNEMIS Hulkling, Ravonna, les Vengeurs

Avec son armure intégrale, il est capable de soulever cinq tonnes et de projeter un champ de force de six mètres de diamètre.

Son costume contient sa propre atmosphère, des rations de nourriture et un système d'évacuation des déchets.

Kang a instantanément accès à tout un arsenal d'armes ultrasophistiquées.

ENCORE ET ENCORE
Kang, le conquérant temporel, a affronté les Vengeurs à différentes époques.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	3	4	4	2

KA-ZAR

Lord Robert Plunder fut tué par des créatures humanoïdes nommées les Hommes-Singes alors qu'il se trouvait dans la Terre Sauvage, un royaume oublié sous l'Antarctique. Son jeune fils Kévin manqua lui aussi de mourir, mais il fut sauvé par le tigre à dents de sabre, Zabu. Kévin grandit et devint un guerrier légendaire que les indigènes baptisèrent Ka-Zar. Il épousa Shanna, la Reine de la Jungle. Le couple combattit souvent aux côtés des Vengeurs, et récemment – lors de l'Invasion Secrète.

Ka-Zar vit dans la Terre Sauvage, un royaume perdu où les dinosaures se promènent aux côtés des hommes des cavernes, et où diverses races étranges cohabitent. Cette terre, qui devait être une réserve de chasse, est toujours surveillée par ses créateurs, des extra-terrestres nommés les Beyonders, qui souhaitaient observer l'évolution des espèces.

INFORMATIONS

NOM Lord Kevin Plunder
ACTIVITÉ Chasseur, seigneur de la Terre Sauvage
BASE La Terre Sauvage
TAILLE 1,85 m
POIDS 106 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Expert en lutte, en chasse et en survie, il excelle au combat à mains nues, au tir à l'arc et au maniement de la lance et de la fronde.
ALLIÉS Shanna la Reine de la Jungle, Wolverine, l'Araignée, le Sub-Mariner
ENNEMIS Parnival le Pilleur, Thanos

Le nom Ka-Zar signifie « fils du tigre » dans le langage des Hommes-Singes.

Expert du dressage, Ka-Zar a de l'empathie pour les animaux sauvages.

RENCONTRES EN TERRE SAUVAGE
Wolverine, Spidey et leurs alliés se joignaient souvent à Ka-Zar lorsque leurs aventures les conduisaient jusqu'à la Terre Sauvage.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	2	5	2	3

KLAW

Ulysses Klaw crée un engin qui transforme le son en objets physiques, et tente de voler du vibranium au Wakanda pour le produire. Il échoue et perd sa main à cette occasion. Ayant enfin trouvé du vibranium sur le marché noir, il fabrique une arme sonique pour remplacer son membre endommagé. Plus tard, vaincu par la Panthère Noire, il se jette dans un convertisseur sonique et se voit transformé en son vivant. Klaw a souvent affronté la Panthère Noire et les Vengeurs.

Klaw a fait partie d'une version surpuissante des Maîtres du Mal, associé au Fondeur, au Tourbillon et à l'Homme Radioactif. Son objectif était de punir la Panthère Noire et les Vengeurs.

INFORMATIONS

NOM Ulysses Klaw
ACTIVITÉ Scientifique, criminel
BASE Mobile
TAILLE 1,72 m
POIDS 88 kg **YEUX** Rouges
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Il peut transformer le son en matière et modeler son corps, lui-même composé d'ondes sonores. Il peut également projeter des décharges soniques et des bruits assourdissants à l'aide de son arme.
ALLIÉS Solarr, Docteur Démonicus
ENNEMIS La Panthère Noire, les Quatre Fantastiques, les Vengeurs

Une arme remplace le bras qu'il a perdu lorsque la Panthère Noire a retourné son invention contre lui.

Son corps n'a nul besoin de nourriture ni d'eau, et peut se reformer après avoir été totalement détruit.

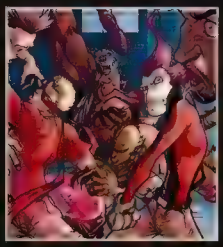
MAÎTRE DU SON
Klaw est le Maître du Son, et les ondes sonores de son arme peuvent arrêter des ennemis aussi puissants que Miss Marvel.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	4	7	4	4	4

KOMODO

Melati Kusuma a perdu ses deux jambes dans un accident de voiture et rêvait de les récupérer. Elle s'injecte, sans permission, une version de la formule régénératrice du professeur Curt Connors, et se transforme en femme-lézard. Ayant pris le nom de Komodo, elle rejoint l'Initiative des Vengeurs, mais après la prise de pouvoir par Norman Osborn, elle la quitte pour rejoindre la Résistance.



Alors qu'elle faisait partie de l'Initiative, Komodo a accompagné l'équipe d'espions de la Shadow Initiative jusqu'à Madripoor pour que son ex-coéquipier Hardball (un agent de Hydra infiltré) soit traduit en justice. Komodo a été faite prisonnière par Hydra, mais ses alliés l'ont ensuite libérée.

INFORMATIONS

NOM Melati Kusuma
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Arizona
TAILLE Variable **POIDS** Variable
YEUX Noirs **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Femme-lézard, Komodo possède une force, une rapidité et une endurance remarquables. Elle est également dotée d'une peau renforcée, de dents et de griffes acérées, et d'un pouvoir de régénération rapide.
ALLIÉS MVP
ENNEMIS L'Homme-Araignée, Hardball, Hydra

Les griffes aiguisées de Komodo apportent un plus à sa force surhumaine.

ATTRAPPE-ARAIGNÉE
À New York, Komodo a tenté d'arrêter l'Homme-Araignée qui refusait de signer l'Acte de recensement des super-héros.

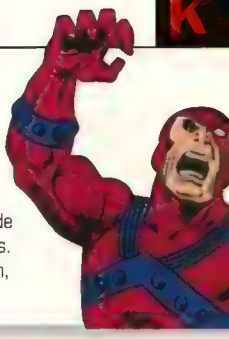
Même lorsqu'elle se transforme en lézard, elle garde ses jambes humaines.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	4	3	2	3

KORVAC

Korvac est un ingénieur en informatique de l'année 2997. Lorsque les envahisseurs extra-terrestres badoons l'ont trouvé endormi à son poste, ils l'ont puni en implantant un ordinateur dans la partie inférieure de son corps. Il a été transporté dans le présent par le Maître des Jeux qui voulait se servir de lui. Mais Korvac a téléchargé une partie des pouvoirs de ce dernier, puis a volé une partie de ceux de Galactus. Il est devenu l'être le plus puissant de la création, capable de modeler la réalité.



Même si tous les Vengeurs associaient leurs forces pour le combattre, cela ne suffirait pas pour arrêter Korvac.

PUISSANCE ULTIME
Korvac souhaitait transformer la réalité et créer un monde parfait.

Son corps de cyborg abrite un cerveau capable d'analyser les données sur ses ennemis et de répondre quasi instantanément.

Ses mains projettent de terribles rayons d'énergie.

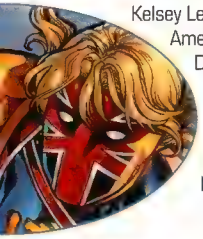
INFORMATIONS

NOM Michael Korvac
ACTIVITÉ Ingénieur en informatique, Maître de l'Univers en devenir
BASE Mobile
TAILLE 1,87 m
POIDS 115 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Il possède un niveau élevé de puissance cosmique, ce qui comprend la capacité de voyager dans le temps, de voler, de masquer sa présence en paraissant invisible.
ALLIÉS Carina
ENNEMIS Les Vengeurs, les Gardiens de la Galaxie, Galactus

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	7	7	2	7	7

LIONHEART [CŒUR-DE-LION]



Kelsey Leigh, mère célibataire, se sacrifie pour sauver Captain America en affrontant l'équipe des super-vilains Démolisseurs. Elle est récompensée par Brian Braddock, l'ancien Captain Britain, qui lui confie l'Epée de Puissance et en fait son successeur. Elle intègre ensuite les Vengeurs et les aide à vaincre Morgane la Fée. Plus tard, elle prend le nom de Cœur-de-Lion et quitte les USA pour retourner chez elle, en Angleterre.

Au début, Kelsey est incapable de révéler ses pouvoirs à ses enfants. Elle retrouve sa famille lorsqu'elle revient en Angleterre. Devenue Cœur-de-Lion, la super-héroïne aide l'équipe d'Excalibur dirigée par Brian Braddock.

INFORMATIONS

NOM Kelsey Leigh
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Angleterre
TAILLE 1,65 m
POIDS 59 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Sa force et ses réflexes sont surdéveloppés. L'Epée de Puissance lui permet de projeter des décharges d'énergie. Elle peut également voler.
ALLIÉS Captain Britain, Captain America
ENNEMIS Morgane la Fée, Mordred, Albion

VENGEUR
Kelsey a été membre des Vengeurs sous le nom de Captain Britain. Elle a dû encore sauver Captain America, cette fois d'une attaque de Miss Hulk.

L'Epée de Puissance lance des décharges énergétiques qui peuvent désarmer ses ennemis, et sert également de bouclier.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	6	5	4	3	4

LIVING LASER [LE LASER VIVANT]

Arthur Parks est un scientifique qui a créé de petits lasers très puissants. Il les fixe à ses poignets et s'embarque sur la voie du crime sous le nom de Laser Vivant. Au début de sa carrière de criminel, il est obsédé par la Guêpe et l'enlève. Confronté aux Vengeurs, il est vaincu. Laser Vivant se retrouve en possession de la mystique Couronne du Serpent et il tente de prendre le contrôle du monde, mais les Vengeurs l'arrêtent à nouveau.

Le corps humain de Laser Vivant est détruit quand ses lasers sont saturés et explosent lors d'un combat contre Iron Man. Parks conserve sa conscience, mais il est désormais constitué uniquement de photons qui sont de l'énergie lumineuse. Il devient plus puissant que jamais.

MODOK'S ELEVEN
C'est le nom de l'équipe de super-criminels, montée par MODOK, et Laser Vivant en fait désormais partie.

En ajustant la densité de ses photons, Laser Vivant crée l'illusion d'un corps physique.

INFORMATIONS

NOM Arthur Parks
ACTIVITÉ Criminel
BASE Mobile
TAILLE Ces mesures ne sont plus en vigueur, mais il faisait 1,77 m en tant qu'humain.
POIDS Il pesait 63 kg en tant qu'humain.
YEUX Bleus **CHEVEUX** Bruns
POUVOIRS Constitué de clarté, il peut se déplacer à la vitesse de la lumière ou se transformer en arme. Il peut également créer des images holographiques et les diriger sur des cibles.
ALLIÉS MODOK
ENNEMIS Les Vengeurs

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	4	7	2	4	6

LIVING LIGHTNING [ÉCLAIR-VIVANT]

Le père de Miguel Santos commandait la Légion de l'Éclair-Vivant, un groupe de super-vilains, et Miguel comptait bien prendre sa succession. Mais un accident dans le QG de la Légion l'a transformé en un être constitué entièrement d'énergie, l'Éclair-Vivant. Démonicus lui a fourni un costume qui lui permet de contrôler sa puissance, mais lorsqu'il a affronté les Vengeurs, Éclair-Vivant a changé de camp et s'est retourné contre le super-vilain.

La Légion de l'Éclair-Vivant voulait renverser le gouvernement américain. Carlos, le père de Miguel, a été tué, en même temps que la plupart des autres membres, lorsque leur tentative de contrôler Hulk a mal tourné.

INFORMATIONS

NOM Miguel Santos
ACTIVITÉ Étudiant
BASE Texas
TAILLE 1,75 m
POIDS 85 kg **YEUX** Marron
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Il peut transformer son corps en électricité et s'en servir pour attaquer ses ennemis ou pour voler.
ALLIÉS Les Vengeurs, Photon, Quasar
ENNEMIS Démonicus, Magus

Miguel peut générer des éclairs et contrôler l'électronique.

Ce costume maîtrise l'énergie pure de son corps et maintient Miguel sous forme humaine.

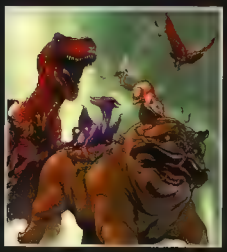
PROMOTION
Après avoir abandonné la voie criminelle, Miguel devient un membre des Vengeurs de la Côte Ouest.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	2	5	4	2	6

LOCKJAW [GUEULE D'OR]

Gueule d'Or est un Inhumain transformé par la Brume terrigène en une créature canine pouvant se téléporter. Il aide ses coéquipiers les Inhumains à retrouver leur chef Flèche Noire lorsque celui-ci est enlevé par les Skrulls. Son intelligence s'est développée au contact d'une des Gemmes du Pouvoir, et il a constitué l'équipe des Vengeurs Animaliers afin de localiser les autres Gemmes. Il a ainsi vaincu Thanos.



Gueule d'Or est le chef de l'équipe des Vengeurs Animaliers. Parmi ses coéquipiers, on compte Zabu, le tigre à dents de sabre, le faucon Aile Rouge et le dragon Lockheed.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Chien, aventurier
BASE Attilan
TAILLE 2 m **POIDS** 620 kg
YEUX Marron
PELAGE Brun
POUVOIRS Doté d'une force physique exceptionnelle, Lockjaw peut se téléporter à travers l'espace et les dimensions parallèles. Il pourrait ainsi transporter 12 personnes du moment qu'elles sont en contact physique avec lui.
ALLIÉS Flèche Noire, Zabu, Aile Rouge, Lockheed
ENNEMIS Docteur Fatalis, Thanos

La mâchoire puissante de Gueule d'Or est une arme redoutable.

Sa carrure intimidante et son poids effraient ses ennemis et augmentent sa force physique.

ON VA OÙ VOUS VOULEZ...
Gueule d'Or utilise ses pouvoirs pour téléporter les membres de la famille royale des Inhumains là où ils désirent.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	5	5	4	2	5

LOKI

Loki est le dieu nordique du Mal et le fils de Laufey, roi des Géants des Glaces. Lorsque les Asgardiens parviennent à vaincre les Géants, leur roi Odin recueille Loki et l'élève avec son propre fils, Thor. Loki est un intrigant et un membre de la Cabale, la sinistre congrégation de super-vilains formée par Norman Osborn. Il est récemment parvenu à les convaincre de partir à l'assaut d'Asgard.

Lorsque les dieux asgardiens sont morts et ont ressuscité, Loki a pris l'apparence de l'ex-bien-aimée de son demi-frère Thor, Dame Sif. Il s'agissait d'une ruse pour tourmenter le héros. Depuis, Loki a repris sa forme originelle.

INFORMATIONS

NOM Loki Laufeyson
ACTIVITÉ Dieu du Mal
BASE Asgard
TAILLE 1,90 m **POIDS** 263 kg
YEUX Verts
CHEVEUX Gris-noir
POUVOIRS Loki est virtuellement immortel, il possède une force et une endurance immenses. Il a des connaissances exceptionnelles dans le domaine de la magie et s'en sert pour voler, pour changer d'apparence et pour se déplacer entre les dimensions.
ALLIÉS L'Enchanteresse, Norman Osborn
ENNEMIS Thor, les Vengeurs, Balder le Brave

FRÈRES ENNEMIS
Ils sont rivaux depuis la nuit des temps. Loki a essayé de tuer Thor, ce qui a mené à la création des Vengeurs.

Bien qu'il possède un costume distinctif, Loki peut prendre l'apparence de son choix.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	5	6	3	5	3

LUKE CAGE

Luke Cage a rejoint Iron Fist pour former une nouvelle version des Héros à Louer. L'équipe inclut des ex-Vengeurs comme Hulk et le Chevalier Noir.

Carl Lucas a été manipulé par son ex-ami William Stryker et condamné pour un crime qu'il n'avait pas commis. En prison, il a pris part à une expérience sur la régénération, ce qui a accidentellement décuplé sa force et l'a doté d'une peau à l'épreuve des balles. Il s'est servi de ses pouvoirs pour s'évader, a pris le nom de Luke Cage, et est devenu un Héros à Louer. Il a rejoint ensuite les Nouveaux Vengeurs. Aux dernières nouvelles, Luke Cage est devenu le chef des Thunderbolts.

Il est marié à Jessica Jones, également connue sous le nom de Jewel.

Sa peau impénétrable est à l'épreuve des balles, des lames et de l'électricité.

INFORMATIONS

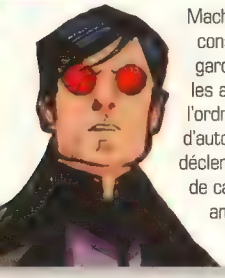
NOM Carl Lucas
ACTIVITÉ Garde du corps, détective
BASE New York
TAILLE 1,98 m
POIDS 193 kg **YEUX** Marron
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Il possède une force surhumaine et une peau impénétrable. Combattant aguerri, il récupère vite de ses blessures.
ALLIÉS Jessica Jones, Iron Fist, les Quatre Fantastiques
ENNEMIS Gidéon Mace, Diamondback

L'OFFRE DU CAPTAIN
Après avoir aidé Captain America à empêcher une évasion massive de la prison du Raft, Luke Cage accepte de se joindre aux Nouveaux Vengeurs.

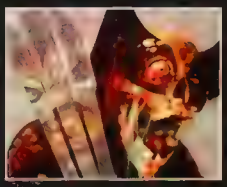
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	5	4	3	2

M MACHINE MAN



Machine Man, alias X-51, est le dernier des 51 robots construits par le docteur Abel Stack pour l'armée. Stack garde X-51 auprès de lui et le traite comme son fils. Quand les autres androïdes présentent des défaillances, ils reçoivent l'ordre de s'autodétruire. Stack enlève le système d'autodestruction de Machine Man, mais le dispositif se déclenche et tue le docteur. X-51 s'enfuit. Il porte un masque de caoutchouc et prend le nom de Aaron Stack. Il tombe amoureux de Jocaste, membre des Vengeurs, et devient réserviste de l'équipe.



Lors d'une mission récente, Machine Man et Jocaste sont envoyés dans un monde parallèle où un virus transforme ceux qui ont des superpouvoirs en zombies. Étant des machines, ils sont immunisés contre ce virus.

INFORMATIONS

NOM X-51, Aaron Stack
ACTIVITÉ Aventurier, agent secret
BASE Mobile
TAILLE 1,80 m **POIDS** 425 kg
YEUX Rouges **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Ses jambes sont télescopiques et des armes sont incorporées dans sa structure. Machine Man possède la capacité de voler et une force surhumaine.
ALLIÉS Jocaste, Photon
ENNEMIS Ultron, Fin Fang Foom

Des bras et des jambes télescopiques fournissent un avantage immédiat sur les adversaires.

X-51 cache des armes dans ses doigts, mais aussi dans son armure.

EN MORCEAUX
Récemment, Machine Man frôle la destruction et se voit contraint de reconstruire son corps avec des pièces de rechange.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	4	6	4	4	3

MADAME MASQUE

La comtesse Giulietta Néfaria grandit sous le nom de Whitney Frost. Elle ignore qu'elle est en réalité la fille de Comte Néfaria, un seigneur du crime. Après la mort de son père adoptif, le Comte Néfaria lui révèle sa véritable identité et elle rejoint son organisation criminelle appelée Maggia. Elle est défigurée lors d'une attaque ratée contre Stark Industries. Depuis, elle porte un masque doré et adopte le nom de Madame Masque.

Madame Masque affronte les Vengeurs à de nombreuses reprises. Récemment, on l'a vue combattre aux côtés du groupe de super-vilains de Hood.

Le masque doré cache de graves brûlures chimiques.

Le masque de Giulietta est si résistant que les balles rebondissent dessus sans lui causer le moindre mal.

CRÉATRICE DE CLONES
La comtesse Néfaria crée plusieurs clones d'elle-même. L'un d'entre eux, nommé Masque, intègre les Vengeurs et meurt en se battant à leurs côtés.

INFORMATIONS

NOM Comtesse Giulietta Néfaria
ACTIVITÉ Chef de l'organisation criminelle la Maggia
BASE Mobile
TAILLE 1,72 m
POIDS 65 kg
YEUX Gris
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Tireuse d'élite et excellente stratège, Giulietta est aussi une gymnaste et une athlète de niveau olympique.
ALLIÉS Comte Néfaria, The Hood, Midas
ENNEMIS Iron Man, les Vengeurs

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	4	3	2

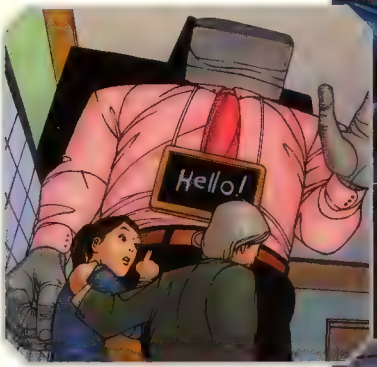
M MAD THINKER [LE PENSEUR FOU]

Le Penseur Fou utilise son intelligence extraordinaire à des fins criminelles. Vaincu à plusieurs reprises par les Quatre Fantastiques, il tente de voler les inventions de Stark entreposées dans le Manoir des Vengeurs avec l'aide du Triumvirat de la Terreur (Hammerhead, Pile-Driver et Thunderboot). Hercule parvient à les arrêter. Aux dernières nouvelles, il est membre de l'Intelligencia, avec le Leader, le Fantôme Rouge, MODOK, Crâne-d'Œuf et le Sorcier, tous unis pour en finir avec Hulk.

Le Penseur Fou construit un robot appelé le Fabuleux Androïde, assez puissant pour affronter seul les Quatre Fantastiques et les X-Men.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Génie criminel
BASE Mobile
TAILLE 1,75 m
POIDS 93 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Ce criminel de génie peut transférer son esprit dans l'un des nombreux androïdes de sa création.
ALLIÉS Le Maître des Maléfices, le Leader
ENNEMIS Reed Richards, Hercule, Hulk



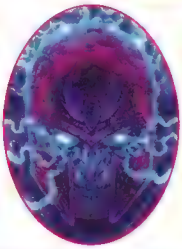
UN ROBOT INTÈGRE
Le Fabuleux Androïde se libère du Penseur Fou et intègre un cabinet d'avocats où il devient Andy le Fabuleux. Muet, Andy « parle » par le biais d'une ardoise.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	2	2	1	5	2

MAGNÉTO

Magnéto est l'un des plus puissants mutants de la planète. Autrefois ami du Professeur Xavier (le fondateur des X-Men), il devient son ennemi quand il commence à croire que la seule façon de protéger les mutants est de contrôler le monde. Dès lors, Magnéto affronte les X-Men à de nombreuses reprises. Les Vengeurs interviennent une fois pour sauver les mutants des griffes du super-vilain. Depuis peu, Magnéto prétend vouloir racheter sa conduite.



Magnéto utilise ses pouvoirs électromagnétiques pour tordre l'acier, créer des champs de force protecteurs, et même pour voler.

Son casque est spécialement conçu pour repousser les attaques psychiques et les intrusions télépathiques.

LE MONDE DE MAGNÉTO
À une époque, la Sorcière Rouge modifie la réalité pour que Magnéto dirige le monde au sein de la puissante House of M.

INFOR-MATIONS

NOM Erik Magnus Lensherr
ACTIVITÉ Conquérant
BASE Mobile
TAILLE 1,85 m
POIDS 95 kg
YEUX Bleu gris
CHEVEUX Blancs
POUVOIRS Né mutant, Magnéto manipule le magnétisme et toutes les formes d'énergie électromagnétique.
ALLIÉS Le Professeur Xavier (autrefois), la Confrérie des Mauvais Mutants
ENNEMIS Le Professeur Xavier, les X-Men, les Vengeurs, les Quatre Fantastiques

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	2	2	3	5	5

MAJOR VICTORY

Vance Astro est le premier astronaute interstellaire à voyager pendant 1000 ans jusqu'à l'étoile Alpha du Centaure. Une fois arrivé, il constate que les humains l'ont déjà colonisée après l'invention des vaisseaux volant plus vite que la lumière. Après l'invasion des Badoons, Vance s'enfuit sur la Terre et forme l'équipe de super-héros les Gardiens de la Galaxie. Il parvient à libérer la Terre du joug des extra-terrestres. Avec son équipe, Vance remonte le temps pour aider les Vengeurs à vaincre Korvac. Plus tard, il prend le nom de Major Victory.

Il y a peu, les Gardiens de la Galaxie contemporains découvrent Vance Astro emprisonné dans un bloc de glace. Mantis confirme qu'il vient d'une autre époque et Vance rejoint l'équipe pour l'aider dans son combat contre Magus.

INFORMATIONS

NOM Vance Astrovik (changé plus tard en Vance Astro)
ACTIVITÉ Astronaute, combattant de la liberté
BASE Mobile **TAILLE** 1,85 m
POIDS 114 kg **YEUX** Noisette
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Ses puissantes capacités de télékinésie lui permettant de projeter des éclairs d'énergie mentale sur ses adversaires.
ALLIÉS Les Gardiens de la Galaxie, les Vengeurs, la Chose, Firelord
ENNEMIS Les Badoons, Magus, Korvac

Son sang contient un conservateur qui l'aide à survivre à son voyage de 1000 ans.

LA QUÊTE DU BOUCLIER
Vance retrouve le bouclier emblématique de Captain America et prend le nom de Major Victory.

Major Victory exhibe fièrement le bouclier perdu de Captain America.

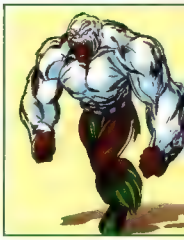
Il ne peut enlever sa combinaison protectrice sous peine de mourir de vieillissement accéléré.

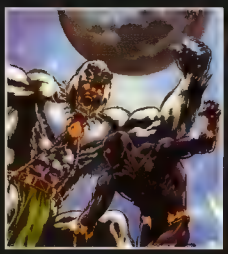
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	4	4	4	4	4

MAN-APE [LE GORILLE BLANC]

Autrefois l'un des meilleurs guerriers du Wakanda et ami de la Panthère Noire, M'Baku tente de prendre le contrôle du pays quand T'Challa devient membre des Vengeurs. Il ressuscite le culte du Gorille Blanc, pourtant hors-la-loi, et tue l'un des primates sacrés pour s'attribuer ses pouvoirs avant de défier la Panthère Noire en duel sous le nom de Gorille Blanc. M'Baku perd le combat, mais il n'en reste pas là et tente à plusieurs reprises de devenir le maître du Wakanda.





Même rivaux, le Gorille Blanc et la Panthère Noire se respectent. T'Challa n'hésite pas à inviter M'Baku à son mariage, et ce dernier avertit le Vengeur d'une menace planant sur sa vie.

INFORMATIONS

NOM M'Baku
ACTIVITÉ Mercenaire
BASE Wakanda
TAILLE 2,10 m
POIDS 178 kg
YEUX Noirs
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Il a mangé la chair d'un gorille blanc sacré et s'est baigné dans son sang pour gagner ses pouvoirs. Ses forces, son endurance, sa rapidité et sa résistance aux blessures sont surhumaines. Son style de combat s'inspire de celui du gorille.
ALLIÉS Le Moissonneur, les Maîtres du Mal
ENNEMIS La Panthère Noire, les Vengeurs, Henry Peter Gyrich

En tant que chef du culte du gorille, M'Baku est extraordinairement fort.

M'Baku porte la peau du gorille blanc qu'il a tué.

NOIR ET BLANC
La férocité et la puissance que le culte du gorille blanc confère à M'Baku rivalisent avec la force de la Panthère Noire.

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	3	4	2	3

NIVEAU DE PUISSANCE

M MANTIS

Élevée au Viet-nâm par de paisibles Krees, gardiens d'une variété de plantes télépathes à forme humaine, Mantis s'entraîne aux arts martiaux et fait équipe avec le premier Swordsman qui, sous son influence, met son épée au service du Bien. Le duo combat plusieurs fois aux côtés des Vengeurs. Mais Swordsman est tué et Mantis décide de quitter la Terre. Plus tard, elle revient pour aider les Vengeurs quand la Sorcière Rouge devient folle.

Récemment, Starlord convainc Mantis d'utiliser ses pouvoirs télépathiques sur ses compagnons d'aventure pour les pousser à rejoindre les Gardiens de la Galaxie contemporains.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,68 m **POIDS** 52 kg
YEUX Verts **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Mantis excelle dans sa pratique des arts martiaux. De sa vie passée au contact de plantes intelligentes, elle garde la capacité de communiquer par télépathie avec les végétaux. Elle peut aussi ressentir les émotions des autres.
ALLIÉS Swordsman (Jacques Duquesne), le Surfeur d'Argent, les Vengeurs, les Gardiens de la Galaxie (l'équipe contemporaine)
ENNEMIS Immortus, Kang, Thanos

L'esprit de Mantis est un mélange d'humain et de plante.

Elle peut communiquer par télépathie avec les végétaux.

Mantis peut projeter son esprit à travers l'espace, d'une plante à une autre.

LES VENGEURS ENSEMBLE
Les talents de combattante et les pouvoirs télépathiques de Mantis en font un membre formidable des Vengeurs.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	3	3	6	3	2

MARIA HILL

Quand Nick Fury est contraint de quitter le SHIELD (Strategic Hazard Intervention Espionage Logistics Directorate) après une invasion secrète de la Latvérie de Docteur Fatalis, il cède la place à Maria Hill. Au départ peu appréciée de nombreux héros, elle finit par gagner leur respect quand elle refuse d'obéir à un ordre direct du président des États-Unis (lancer une attaque nucléaire sur l'île de Génosha), sauvant ainsi la vie des Vengeurs.

Quand Norman Osborn gagne de plus en plus d'influence, Maria Hill perd sa place à la tête du SHIELD. Elle prend sa revanche en aidant Thor, Iron Man et d'autres héros à affronter l'équipe d'Osborn pendant l'invasion d'Asgard.

DIRECTRICE DU SHIELD Dès le début de la Guerre Civile, Maria Hill doit ordonner l'arrestation de Captain America.

Très efficace, Maria Hill peut diriger plusieurs opérations en même temps.

Experte en combat au corps à corps, ses poings sont aussi mortels que certaines de ses armes.

Même si elle n'a pas de superpouvoirs, Maria Hill est très bien équipée pour la bataille.

INFORMATIONS

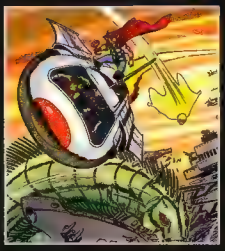
NOM Maria Hill
ACTIVITÉ Ancienne directrice du SHIELD
BASE Mobile
TAILLE 1,77 m
POIDS 61 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Agente du SHIELD très habile, elle est une artiste des arts martiaux, une tireuse d'élite et un commandant exceptionnel.
ALLIÉS Dum Dum Dugan, Tony Stark (Iron Man)
ENNEMIS Norman Osborn (Iron Patriot), Moonstone

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	1	4	2

MARRINA

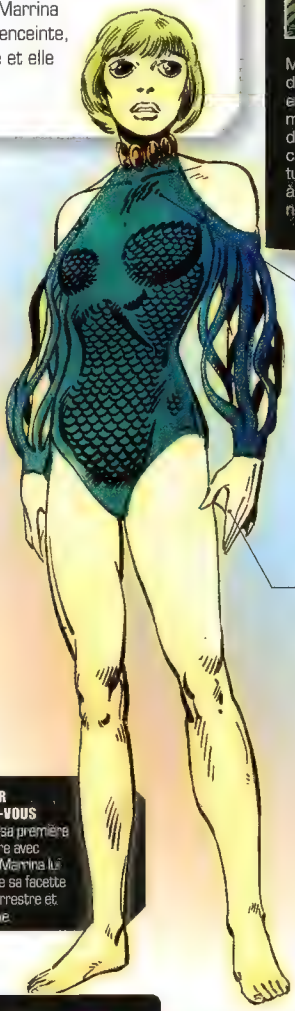
Le pêcheur Thomas Smallwood n'en revient pas quand l'œuf qu'il découvre éclôt peu après et libère une enfant verte. Thomas et sa femme élèvent la petite fille et la nomment Marrina. Partageant un lien très fort avec l'eau, elle devient l'un des membres fondateurs de l'équipe de super-héros canadienne connue sous le nom de Division Alpha. Marrina épouse Namor, mais quand elle tombe enceinte, sa nature extra-terrestre refait surface et elle se transforme en monstre marin.



Marrina est une extra-terrestre de la race des Piodex. Quand, enceinte, elle se transforme en monstre, les Vengeurs tentent de l'arrêter. En désespoir de cause, Namor est obligé de la tuer. Plus tard, Marrina revient à la vie pour l'attaquer de nouveau.

INFORMATIONS

NOM Marrina Smallwood McKenzie
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,80 m **POIDS** 91 kg
YEUX Noirs **CHEVEUX** Verts
POUVOIRS La nature extra-terrestre de Marrina lui permet d'imiter les humains autant que les formes de vie aquatique. Elle peut vivre sous l'eau et retrouve parfois sa nature bestiale.
ALLIÉS Namor, les Vengeurs, la Division Alpha
ENNEMIS Le Maître, Norman Osborn (Iron Patriot)



Au milieu des humains, Marrina peut prendre une forme humaine.

Amphibie, ses mains et ses pieds sont palmés. Elle dispose aussi de branchies.

PREMIER RENDEZ-VOUS
Lors de sa première rencontre avec Namor, Marrina lui présente sa facette extra-terrestre et maléfique.

NIVEAU DE PUISSANCE

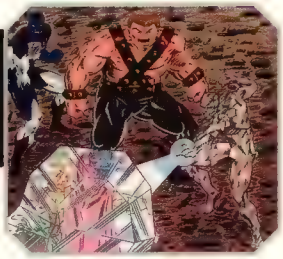
PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	4	4	4	4	5

MARTINEX

Les ancêtres de Martinex ont été génétiquement modifiés pour survivre sur la terrible Pluton du 31e siècle. Quand les Badoons envahissent le système solaire de la Terre, Martinex intègre les Gardiens de la Galaxie pour les combattre. L'équipe voyage aussi dans le temps pour vaincre Korvac, le criminel cosmique. Quand Martinex retourne au 31e siècle, il fonde les Gardiens Galactiques avant de rejoindre les Gardiens de la Galaxie.

À une époque, Martinex quitte les Gardiens de la Galaxie pour former les Gardiens Galactiques. La nouvelle équipe inclut, outre lui-même, l'Esprit de la Vengeance, Réplica, Phoenix, Firelord et Hollywood. Leur mission : protéger les populations des attaques extra-terrestres.

FROID COMME LA GLACE
Martinex a le pouvoir d'immobiliser les gens dans une substance ressemblant à de la glace, sans les tuer.



Sa main droite envoie des rayons de chaleur, et la gauche, des rayons de froid.

La peau renforcée en cristal de Martinex lui permet de survivre dans l'environnement impitoyable de Pluton.

Martinex peut utiliser ses pouvoirs pendant 90 minutes. Après, il doit les laisser se recharger.

INFORMATIONS

NOM Martinex T'Naga
ACTIVITÉ Aventurier, scientifique
BASE Mobile
TAILLE 1,85 m
POIDS 207 kg
YEUX Gris
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Martinex supporte des températures extrêmes. Sa main droite peut envoyer des rayons de chaleur, et la gauche, des rayons de froid. Avec son éclair de froid, il peut temporairement geler ses adversaires.
ALLIÉS Les Gardiens de la Galaxie, les Vengeurs
ENNEMIS Les Badoons, Korvac

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	3	4	4	4	3

MARVEL BOY

Noh-Varr est un extra-terrestre kree d'une autre dimension. Quand le Docteur Midas abat son vaisseau (le *Marvel*), il est le seul survivant du crash. Le SHIELD capture Noh-Varr, maintenant connu sous le nom de Marvel Boy. Il commence par déclarer la guerre à l'humanité, mais certains événements le font changer d'avis. Il combat aux côtés des humains pendant l'invasion skrull et finit par devenir Protecteur de la Terre sur ordre de l'Intelligence Suprême.

Noh-Varr aide à arrêter l'invasion skrull. Peu après, Norman Osborn le persuade de rejoindre ses Vengeurs. Pourtant, il ne parvient pas à s'intégrer à l'équipe et la quitte quand il découvre que ses nouveaux compagnons sont des criminels déguisés.

INFORMATIONS

NOM Noh-Varr
ACTIVITÉ Protecteur de la Terre
BASE Mobile
TAILLE 1,77 m **POIDS** 75 kg
YEUX Noirs **CHEVEUX** Blancs
POUVOIRS Marvel Boy est doué d'une force et d'une endurance hors du commun, il est très rapide et ses réflexes sont extraordinaires.
Il semble courir sur les murs grâce à sa seule vitesse. Son sang contient des nanites neutralisant toute douleur.
ALLIÉS Wolverine (appelé parfois Serval), Annie
ENNEMIS Les Bannermen, Exterminatrix, Norman Osborn (Iron Patriot), Docteur Midas

Il peut faire pousser ses cheveux et les solidifier à volonté pour s'en servir comme un casque.

Enrichie par la nanotechnologie, sa salive provoque des hallucinations chez ceux qu'elle touche.

Le gantelet de Marvel Boy peut se transformer instantanément en pistolet.

Son armure superdense est faite d'un métal extra-terrestre.

LES MARVEL PRÉCÉDENTS
D'autres se sont appelés Marvel Boy, dont Wendell Vaughn, avant de devenir Quasar.

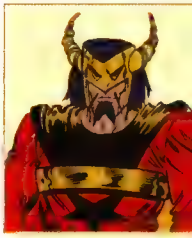
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	3	4	4	3

MASTER PANDEMONIUM

[MAÎTRE PANDÉMONIUM]

Après la perte de son bras dans un accident de voiture, Martin Preston conclut un marché avec le démon Méphisto. Il devient Maître Pandémonium, un être très puissant, avec un trou en forme d'étoile dans le torse. Pour le remplir, il doit retrouver les cinq pièces manquantes de son âme. C'est en poursuivant cette quête qu'il affronte les Vengeurs de la Côte Ouest. Il attaque aussi Wiccan et Speed des Jeunes Vengeurs croyant qu'ils sont deux fragments de son âme.



Le corps de Maître Pandémonium abrite une armée démoniaque envoyée par Méphisto. Sa capacité à contrôler ces démons appelés Rakasha en fait un adversaire redoutable.

INFORMATIONS

NOM Martin Preston
ACTIVITÉ Chef d'une horde de démons
BASE Mobile
TAILLE 1,83 m
POIDS 93 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Son amulette d'Asmodée lui permet de voyager à travers les dimensions. Il contrôle l'armée de démons vivant dans son corps, et sa bouche crache du feu magique.
ALLIÉS Les démons Rakasha, Méphisto
ENNEMIS La Sorcière Rouge, la Chose, Firebird, les Vengeurs

Un trou en forme d'étoile représente les cinq pièces manquantes de son âme.

Ses bras sont deux démons qui peuvent se séparer du corps.

PANDÉMONIUM SUR LA CÔTE OUEST
Maître Pandémonium affronte les Vengeurs de la Côte Ouest à plusieurs reprises.

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	6	7	3	4	2

NIVEAU DE PUISSANCE

MAXIMUS

Maximus est le frère de Flèche Noire, le chef des Inhumains. Assoiffé de pouvoir et très intelligent, il tente plusieurs fois de renverser son frère et de prendre le contrôle des Inhumains. En vain. Quand les Skrulls envahissent la Terre, les deux frères s'unissent et l'intelligence supérieure de Maximus aide les Inhumains à vaincre les extra-terrestres et, plus tard, à défaire les Krees. À présent, Maximus et Flèche Noire règnent ensemble sur leur peuple.

Maximus fabrique des machines et des armes présentant un danger pour tous. L'androïde Oméga, un terrible robot, est l'une de ses pires inventions.

TENTATIVES DE COUPS D'ÉTAT
Avant la réconciliation, les Vengeurs avaient aidé les Inhumains de Flèche Noire à empêcher Maximus de prendre le pouvoir.

Maximus peut contrôler mentalement les personnes de son entourage.

L'intelligence démente de Maximus lui permet d'inventer des armes effroyables.

INFORMATIONS

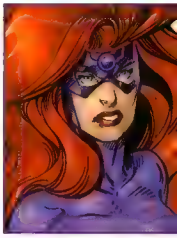
NOM Maximus
ACTIVITÉ Scientifique
BASE Attilan
TAILLE 1,77 m **POIDS** 81 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Inventeur de génie, Maximus n'est pas assez stable pour brider son intelligence supérieure. Ses pensées lui permettent d'engourdir ou de contrôler l'esprit de ses adversaires, voire de l'effacer. Il peut même échanger sa conscience avec celle d'une autre personne.
ALLIÉS Flèche Noire (ancien ennemi)
ENNEMIS Les Skrulls, les Quatre Fantastiques, les Vengeurs

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	4	3	4	6	3

MÉDUSA

Médusa est membre de la famille royale des Inhumains et femme de Flèche Noire, leur roi. Lors du mariage de sa sœur Crystal avec Vif-Argent, le super-héros, Ultron attaque et Médusa combat aux côtés des Vengeurs. Nul ne connaît la réaction de leurs vieux alliés des Quatre Fantastiques et des Vengeurs face à la nouvelle politique plus agressive des Inhumains à l'égard des races extra-terrestres de Krees et de Shi'ars.



La relation entre Médusa et Flèche Noire est plus profonde que chez la plupart des couples mariés. Sa voix, pouvant provoquer d'énormes dégâts, Flèche Noire parle rarement et s'appuie sur Médusa pour exprimer ses attentes au monde extérieur.

Sa chevelure est d'une résistance hors normes. Médusa en contrôle la croissance et la forme.

Médusa peut utiliser ses cheveux comme une arme, une corde, un fouet, et même pour forcer des serrures.

Son statut d'épouse royale lui confère une grande importance parmi les Inhumains.

INFORMATIONS

NOM Médusa Amaquelin Boltagon
ACTIVITÉ Reine, interprète royale
BASE Attilan
TAILLE 1,77 m
POIDS 59 kg
YEUX Verts
CHEVEUX Roux
POUVOIRS Médusa contrôle à tel point sa chevelure plus solide que l'acier, qu'elle peut faire bouger chaque cheveu séparément. Son pouvoir fonctionne même si ses cheveux sont coupés.
ALLIÉS Flèche Noire, les Quatre Fantastiques, les Vengeurs
ENNEMIS Le Sorcier, le Piégeur, Ultron, Vif-Argent

DE SANG ROYAL
En tant que membre de la famille royale, Médusa est en première ligne de tous les conflits...

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	3	4	3	2

MELTER [LE FONDEUR]

Bruno Horgan est un trafiquant d'armes ruiné par le commerce de Tony Stark. Alors que son entreprise s'effondre, Horgan découvre une arme défectueuse pouvant fondre n'importe quoi. Il l'intègre dans un costume et attaque Stark Industries, mais Iron Man l'arrête. Horgan réapparaît un peu plus tard au sein des Maîtres du Mal quand ces derniers défient les Vengeurs. Le Fondeur meurt, tué par son assistant qui n'est autre qu'un assassin à la solde de Scourge, le Fléau de la Pègre.

Le rayon du Fondeur est assez puissant pour faire fondre l'armure d'Iron Man, ce qui fait de lui l'un des ennemis les plus dangereux des Vengeurs. Bien qu'il ait souvent attaqué Tony et ses coéquipiers, il a toujours été vaincu.

INFORMATIONS

NOM Bruno Horgan
ACTIVITÉ Criminel
BASE Mobile
TAILLE 1,82 m
POIDS 91 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS L'appareil de Horgan émet un rayon qui fond la matière au niveau moléculaire et non sous l'effet de la chaleur. Horgan améliore son arme au cours des années pour la rendre toujours plus mortelle.
ALLIÉS Baron Zémo, Ultron, Docteur Fatalis
ENNEMIS Iron Man, le Chevalier Noir, Captain America

LES JEUNES MAÎTRES
Le nouveau Fondeur fait partie des Jeunes Maîtres, une équipe de super-vilains ennemis des Jeunes Vengeurs.

Son arme surpuissante fond presque n'importe quoi, du mur de brique à l'acier trempé.

Le pistolet du Fondeur tire le même rayon mortel.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	4	5	5	5	4

MÉPHISTO

Méphisto est un démon très puissant qui scelle des pactes avec les gens en échange de leur âme. Maître d'une dimension que certains nomment l'Enfer (Hell), il a un faible pour les âmes des héros et tente régulièrement de pousser le Surfeur d'Argent à la damnation. Ses pouvoirs extraordinaires lui permettent de plier l'histoire et la réalité à sa volonté, mais il préfère manipuler de loin les événements et les personnes.

Méphisto peut changer la réalité. Il la manipule notamment pour annuler le mariage de Mary Jane et de Peter Parker (l'Homme-Araignée). Ainsi, il échange leur amour contre la vie de Tante May.

Méphisto peut prendre bien des formes, mais en général il apparaît sous son aspect démoniaque et en rouge.

Méphisto se régale en semant le chaos et la destruction à travers le monde. Il adore plus particulièrement provoquer la déchéance des héros.

DES ÂMES DÉMONIAQUES
Les jumeaux de la Sorcière Rouge sont deux fragments de l'âme de Méphisto. Ils sont enlevés par Maître Pandémonium.

INFORMATIONS

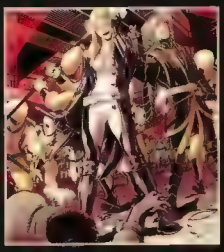
NOM Méphisto
ACTIVITÉ Seigneur d'un royaume infernal
BASE L'Enfer
TAILLE 1,98 m, variable
POIDS 141 kg, variable
YEUX Blancs sans pupilles, variables
CHEVEUX Noirs, mais peuvent changer.
POUVOIRS Méphisto est un être surnaturel protéiforme qui n'a besoin ni de manger ni de dormir ni de respirer. Immunisé contre la maladie, il ne vieillit pas. Indestructible, il peut recréer la réalité.
ALLIÉS Aucun, juste des suppôts
ENNEMIS Le Surfeur d'Argent

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	7	7	2	7	7

MOCKINGBIRD [OISEAU-MOQUEUR]

Bobbi Morse, ou Oiseau-Moqueur, est une ancienne agente du SHIELD. Elle intègre les Vengeurs peu de temps après sa rencontre avec Œil-de-Faucon (Clint Barton). Ils ne tardent pas à tomber amoureux l'un de l'autre. Plus tard, ils fondent ensemble les Vengeurs de la Côte Ouest. Oiseau-Moqueur quitte l'équipe pendant un temps, avant de revenir comme conseillère des Vengeurs des Grands Lacs. Elle sauve Œil-de-Faucon d'une attaque de Méphisto et tous la croient morte, mais on la retrouve, prisonnière des Skrulls.



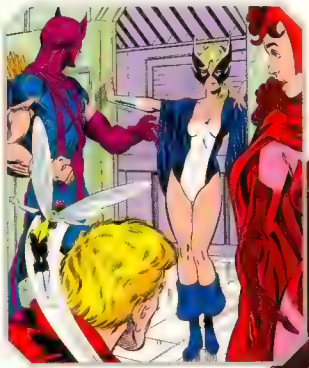
Cette super-héroïne cultive le goût du danger, et même un séjour dans les geôles skrulls ne suffit pas à l'altérer. Sitôt libérée, elle repart à l'aventure avec Œil-de-Faucon.

INFORMATIONS

NOM Barbara « Bobbi » Morse
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,77 m **POIDS** 61 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Blonds
POUVOIRS Oiseau-Moqueur n'a aucun superpouvoir, mais elle est une combattante aguerrie ayant suivi l'entraînement complet du SHIELD. Elle est extrêmement endurante.
ALLIÉS Œil-de-Faucon, Captain America, Ka-Zar, les Vengeurs des Grands Lacs
ENNEMIS Crossfire, le Cavalier Fantôme

Son costume alliant Kevlar et matériaux Beta résiste aux balles et au feu.

Diseau-Moqueur est titulaire d'un doctorat en biologie.



L'AMOUR ET LA GUERRE
Oiseau-Moqueur épouse Clint Barton (Œil-de-Faucon) et combat à ses côtés chez les Vengeurs de la Côte Ouest.

Ses deux bâtons peuvent servir de matraques ou se réunir pour former un grand bâton de combat.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	6	3	2

MOLE MAN [L'HOMME-TAUPE]

Harvey Ruppert Elder est un physicien américain méprisé à cause de sa laideur. Alors qu'il explore l'île du Monstre, il découvre un monde souterrain oublié, peuplé d'étranges créatures. Il devient vite leur chef et prend le nom d'Homme-Taupe. Par le passé, il tente d'envahir le monde de la surface pour faire payer à ses frères humains la façon dont ils l'ont traité, mais à présent il semble se contenter de protéger son royaume.

La première fois que l'Homme-Taupe attire l'attention du monde, c'est en envoyant un monstre gigantesque détruire New York. Heureusement, les Quatre Fantastiques nouvellement formés l'arrêtent.

Des lunettes spéciales protègent des lumières vives les yeux très sensibles de l'Homme-Taupe.

Il peut utiliser son bâton comme une arme.

Pour une raison inconnue, il vieillit très lentement.

L'AMITIÉ DES MONSTRES
L'Homme-Taupe peut appeler un grand nombre de monstres, dont Giganto, pour l'aider lors d'un combat.

INFORMATIONS

NOM Harvey Ruppert Elder
ACTIVITÉ Roi de Subterranéa, un monde souterrain
TAILLE 1,23 m
POIDS 75 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Gris
POUVOIRS Les sens du toucher et du goût de l'Homme-Taupe sont décuplés. Il est vieux de près d'un siècle, mais semble beaucoup plus jeune. Combattant confirmé, il peut contrôler de nombreuses créatures féroces du monde souterrain.
ALLIÉS Tyrannus, le Fantôme Rouge, Grotesk
ENNEMIS Les Quatre Fantastiques, les Vengeurs, Hulk

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	2	2	5	6	2

MOLECULE MAN [L'HOMME-MOLÉCULE]

Après un accident dans le laboratoire atomique où il travaille, Owen Reece est bombardé de radiations et reçoit la capacité de contrôler la matière. Aigri par la vie, il utilise ses immenses pouvoirs pour le crime, et entre en conflit avec les Quatre Fantastiques et les Vengeurs. Tué par le super-héros Sentry lors d'une récente rencontre avec les Vengeurs de Norman Osborn, tout laisse à penser que le monde n'en a pourtant pas fini avec l'Homme-Molécule.

Quand l'Homme-Molécule en vient à contrôler son propre royaume imaginaire dans sa ville de naissance, les Vengeurs de Norman Osborn ne tardent pas à y mettre fin.

UNE FANTASTIQUE TERREUR
Les Quatre Fantastiques l'emportent si souvent sur l'Homme-Molécule, qu'il en vient à craindre M. Fantastique.

INFORMATIONS

NOM Owen Reece
ACTIVITÉ Criminel, ancien employé dans une centrale nucléaire
BASE Mobile
TAILLE 1,71 m
POIDS 63 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS L'Homme-Molécule contrôle les atomes sous toutes leurs formes. Il a le pouvoir de modifier la nature de la matière, d'affecter des machines complexes et même de voler.
ALLIÉS Volcana
ENNEMIS Les Quatre Fantastiques, Norman Osborn (Iron Patriot)

Reece contrôle chaque molécule de son corps.

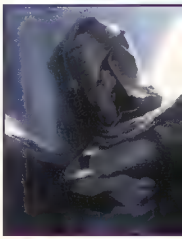
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	1	2	1	2	3

MOON KNIGHT [LE CHEVALIER DE LA LUNE]

Même si le Chevalier de la Lune préfère agir seul, il fait parfois équipe avec d'autres justiciers comme le Punisher et l'Homme-Araignée.

Marc Spector est un mercenaire laissé pour mort dans le désert égyptien. Des adorateurs du dieu égyptien Khonsou le sauvent et la déité lui confère des pouvoirs surhumains. De retour aux États-Unis, il entreprend d'exécuter la volonté de Khonsou en punissant les criminels. Plus tard, en tant que Chevalier de la Lune, il rejoint les Vengeurs de la Côte Ouest et apprend que certaines pièces de son équipement sont la création d'un certain Œil-de-Faucon retourné à l'époque de l'Égypte antique.



INFORMATIONS

NOM Marc Spector
ACTIVITÉ Playboy millionnaire, justicier
BASE New York
TAILLE 1,86 m **POIDS** 102 kg
YEUX Marron foncé
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS La force du Chevalier de la Lune varie en fonction des phases de la Lune. Il dispose aussi d'un arsenal venu du dieu égyptien Khonsou.
ALLIÉS L'Homme-Araignée, Tigra, Frenchie, Marlène Alraune, le Punisher
ENNEMIS Black Spectre, Bushman, Minuit

Le croissant de lune est le symbole du dieu égyptien Khonsou.

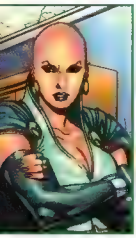
Sa cape l'aide aussi à planer.

OBJET VOLANT EXTRAORDINAIRE
Le Chevalier de la Lune dispose de différents engins volants très perfectionnés, dont le Lunocoptère et les Ailes de l'Ange.

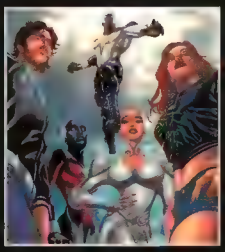
PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	3	4	2	2

NIVEAU DE PUISSANCE

M MOONDRAGON [DRAGON-LUNE]



Dragon-Lune naît sur la Terre, mais Thanos tue ses parents. Elle se retrouve sur Titan, un satellite de Saturne, où elle est élevée par des moines de Shao-Lom. Ils lui apprennent les arts martiaux et l'aident à développer ses pouvoirs psychiques. De retour sur la Terre, elle affronte Thanos avec les Vengeurs, dont elle devient membre réserviste et qu'elle aide à vaincre Korvac. À présent, Dragon-Lune fait partie de l'équipe contemporaine des Gardiens de la Galaxie.



Quand l'ancien Captain Marvel devient fou à cause de sa conscience cosmique, Dragon-Lune vient en aide à Rick Jones, Genis-Vell et leurs alliés.

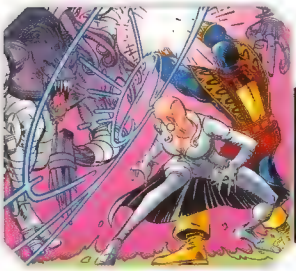
INFORMATIONS

NOM Heather Douglas
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,89 m
POIDS 68 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Dragon-Lune est une artiste des arts martiaux, très entraînée. Puissante télépathe capable de contrôler les esprits et de modifier les souvenirs, ses pouvoirs de télékinésie lui permettent de manipuler les objets et de projeter des éclairs mentaux sur ses adversaires.
ALLIÉS Phyla-Vell, les Défenseurs, les Vengeurs
ENNEMIS Ultron, Thanos, Korvac

Dragon-Lune jouit d'une condition physique optimale.

Dragon-Lune est une puissante télépathe douée du pouvoir de télékinésie. Elle peut utiliser ces aptitudes pour léviter ou pour voler.

Heather a pratiqué l'art martial des Shao-Lom pendant des années, elle maîtrise donc parfaitement son corps.



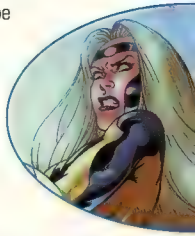
ATTAQUES MENTALES La capacité de Dragon-Lune à projeter de terribles attaques mentales sur ses ennemis en fait une adversaire redoutable.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	3	3	4	4	3

MOONSTONE

Pour gagner ses pouvoirs, la psychologue Karla Sofen dérobe une gemme de vie kree à Lloyd Bloch, le premier Moonstone. Elle utilise ses pouvoirs à des fins personnelles et devient vite une super-vilaine notoire, combattant au sein des Maîtres du Mal avant d'intégrer les Thunderbolts. À présent, Moonstone fait partie de la nouvelle mouture des Thunderbolts, organisée par Luke Cage.



Moonstone joue le rôle de Miss Marvel dans les Vengeurs de Norman Osborn et terrasse la véritable Miss Marvel un peu plus tard.

Karla Sofen est une manipulatrice habile qui utilise sans hésiter les autres pour arriver à ses fins.

Les mains de Moonstone projettent des rayons laser.

La gemme de vie kree donne à Karla le pouvoir de modifier son costume à volonté.

INFORMATIONS

NOM Karla Sofen
ACTIVITÉ Psychologue
BASE Mont Charteris, Thunderbolts Mountain
TAILLE 1,78 m
POIDS 59 kg **YEUX** Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Grâce à la pierre de Lune, un fragment de gemme de vie kree, Karla peut voler, devenir intangible et émettre des éclairs aveuglants. Des pierres de Lune supplémentaires augmentent et diversifient ses pouvoirs.
ALLIÉS Baron Zémo, Norman Osborn (Iron Patriot), les Thunderbolts
ENNEMIS Marvel Boy, Miss Marvel, les Vengeurs

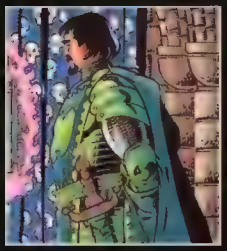
UNE JUSTICE ÉCLAIR
Pour dissimuler son identité chez les Thunderbolts originaux, elle prend le nom de Météorite.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	4	3	3	4	3

MORDRED THE EVIL [MORDRED LE MALÉFIQUE]

Mordred est le fils maléfique du Roi Arthur. Il joue un rôle déterminant dans la chute de Camelot. Son rival Sir Percy, alias le Chevalier Noir, réussit à contrer nombre de ses plans infâmes. Ils se tuent tous les deux en combat singulier, mais la sorcière Morgane la Fée ressuscite son neveu Mordred. Tous deux unissent régulièrement leurs forces pour affronter les Vengeurs.



Mordred se bat aux côtés de Morgane la Fée quand elle utilise les pouvoirs de la Sorcière Rouge pour transformer la réalité en son propre domaine mythique.

INFORMATIONS

NOM Sir Mordred
ACTIVITÉ Chevalier, conquérant
BASE Mobile
TAILLE 1,80 m **POIDS** 84 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Mordred le Maléfique est un excellent bretteur dont les capacités et la force sont augmentées par Morgane la Fée. Il est aussi un cavalier accompli et un jouteur exceptionnel. Il développe ces compétences durant sa vie passée à la cour du Roi Arthur, à Camelot.
ALLIÉS Morgane la Fée
ENNEMIS Captain Britain, le Chevalier Noir, Cœur-de-Lion, les Vengeurs

Mordred est né à l'époque de Camelot, mais la sorcellerie de Morgane la Fée le maintient au sommet de ses capacités physiques.

Il est l'un des personnages les plus méprisés de l'histoire.

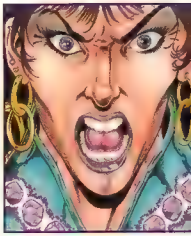
L'APPEL DE LONDRES
Mordred n'hésite pas à aider sa mère qui tente de détruire Londres.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	2	7	5	3	2

MORGAN LE FAY [MORGANE LA FÉE]

Morgane la Fée est la demi-sœur du Roi Arthur et l'une des plus puissantes magiciennes de tous les temps. Fauteuse de troubles, elle complote contre son demi-frère et finit emprisonnée par Merlin. Au cours des années, Morgane affronte les Vengeurs à plusieurs reprises. Quand, dernièrement, Docteur Fatalis trahit sa confiance, elle voyage dans le temps jusqu'à notre époque pour se venger. Vaincue, elle est renvoyée à l'époque préhistorique.



Quand Morgane la Fée contrôle son royaume mythique, elle utilise les Vengeurs comme gardes. Ils finissent par se libérer et ramènent la réalité à la normale.

UN MAL PASSÉ ET PRÉSENT Les Vengeurs de Norman Osborn combattent aux côtés de la magicienne lors de son voyage dans le présent pour tuer Docteur Fatalis.

Une magie puissante permet à Morgane de rester jeune et belle.

Le pouvoir de la sorcière s'étend au-delà du temps et de l'espace.

INFORMATIONS

NOM Morgane la Fée
ACTIVITÉ Sorcière
BASE Le plan astral
TAILLE 1,86 m
POIDS 63 kg **YEUX** Verts
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Moitié fée, Morgane est une sorcière puissante capable de changer de forme. Elle peut invoquer des créatures magiques et manipuler les autres par la seule force de son esprit. Elle peut aussi projeter des rafales d'énergie, voler, voyager dans le temps et l'espace, traverser les dimensions.
ALLIÉS Mordred le Maléfique
ENNEMIS Docteur Fatalis, les Vengeurs, Captain Britain

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	2	6	2	4	2

MR FANTASTIC [M. FANTASTIQUE]

Reed Richards est l'un des hommes les plus intelligents du monde. Lors du vol d'essai d'un nouveau vaisseau spatial, des rayons cosmiques le bombardent ; le même sort s'abat sur son meilleur ami Ben Grimm, sur Susan Storm, la petite amie de Richards, et sur Johnny, le frère de celle-ci. Ils gagnent des pouvoirs extraordinaires et forment les Quatre Fantastiques. Reed devient M. Fantastique, et finit par épouser Sue (la Femme Invisible).
Le couple intègre brièvement les Vengeurs.

Quand M. Fantastique rencontre Docteur Fatalis pour la première fois, ils sont tous deux étudiants. Fatalis déteste immédiatement Richards, son compagnon de chambre, et ils sont toujours ennemis aujourd'hui.

PÈRE DE FAMILLE
Reed et Susan, sa femme, ont deux enfants : Valéria et Franklin. Mais pour cette famille, le danger n'est jamais bien loin !

Richards peut modifier son corps et se faufiler dans des interstices. Il est capable de se déguiser en n'importe quel objet.

INFORMATIONS

NOM Reed Richards
ACTIVITÉ Scientifique
BASE New York
TAILLE 1,83 m
POIDS 82 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns, les tempes grises
POUVOIRS Reed peut prendre n'importe quelle forme et s'étirer sur près de 500 mètres.
ALLIÉS La Femme Invisible, la Torche Humaine, la Chose, Iron Man
ENNEMIS Docteur Fatalis, l'Homme-Molécule, le Penseur Fou

Il est presque impossible de le blesser par balle ou avec des lames car il se contente de modeler son corps autour de ces armes.

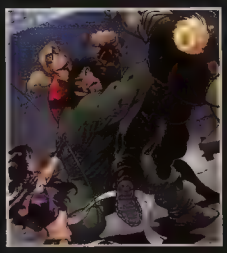
Les vêtements de Reed sont en molécules instables. Ainsi, ils ne se déchirent pas quand il change de forme.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	5	3	6	2

MR HYDE [M. HYDE]

C'est l'histoire de Louis Stevenson, *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*, qui pousse le chercheur Calvin Zabo à créer la même potion que celle du roman. La décoction libère sa nature bestiale et lui procure une force immense. Zabo l'utilise pour se lancer dans une carrière criminelle sous le nom de M. Hyde. Membre des Maîtres du Mal, il affronte les Vengeurs, torture Jarvis et le Chevalier Noir. Il manque de tuer Hercule – les Vengeurs l'en empêchent.



Lors d'une affaire récente, les Jeunes Vengeurs affrontent M. Hyde qui vend une version de sa dangereuse potion en prétendant qu'il s'agit de HCM (Hormone de Croissance Mutante), une autre substance puissante et tout aussi illégale.

UNE ÉVASION PÉRILLEUSE
Quand il s'évade du Raft, M. Hyde rencontre Daredevil et sa némésis.

Quand il se transforme en M. Hyde, son visage arbore un rictus permanent.

Chaque transformation prend trente secondes et est très douloureuse.

INFORMATIONS

NOM Calvin Zabo
ACTIVITÉ Criminel, ancien chercheur
BASE Mobile
TAILLE 1,95 m
POIDS 191 kg **YEUX** Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Muté en M. Hyde, Zabo développe une force, une endurance et une résistance à la douleur surhumaines. Sa peau est presque impénétrable et le protège des dégâts. Il utilise différentes versions de sa potion pour passer de Zabo à Hyde.
ALLIÉS Cobra, Loki, le Scorpion, Batroc le Sauteur
ENNEMIS Les Vengeurs, Captain America, l'Homme-Araignée, Daredevil

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	6	3	4	5	2

MR IMMORTAL [M. IMMORTEL]

Alors qu'il n'est qu'un enfant, la mère de Craig Hollis demande à Deathurge de veiller sur son fils. Depuis, qu'importe son imprudence, Craig ne peut plus mourir. Après chaque mort, il revient à la vie, guéri de toutes ses blessures. Il décide de mettre son pouvoir au service du Bien et, en tant que M. Immortel, fonde les Vengeurs des Grands Lacs. Il vient d'apprendre que son destin est de vivre plus vieux que quiconque dans le monde pour apprendre un dernier grand secret.

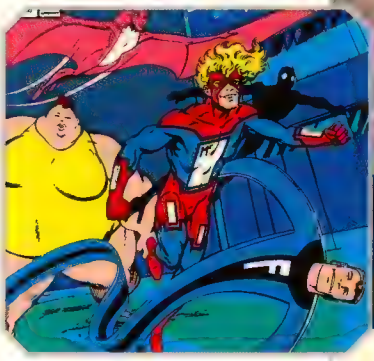
Mort plusieurs fois, Craig guérit toujours instantanément. Décapité, noyé, brûlé, explosé, empoisonné, il survit à chaque mort.

INFORMATIONS

NOM Craig Hollis
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Région des Grands Lacs
TAILLE Inconnue
POIDS Inconnu
YEUX Inconnus
CHEVEUX Blond-roux
POUVOIRS M. Immortel ne peut pas mourir de manière permanente. À chaque fois qu'on le tue, il ressuscite complètement guéri. Il semble aussi ne plus vieillir.
ALLIÉS Les Vengeurs des Grands Lacs, Deathurge, Deadpool
ENNEMIS Maelstrom, Graviton, Batroc

M. Immortel porte des lunettes de soleil en hommage à Cyclope des X-Men.

Aimant changer d'apparence, M. Immortel alterne les costumes.



ET AU NOM DE QUI ?
Les Vengeurs des Grands Lacs viennent de se rebaptiser les Champions des Grands Lacs.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	7	2	4	2

MISS MARVEL

Carol Danvers est officier dans l'U.S. Air Force quand on l'envoie enquêter sur le premier Captain Marvel. Une explosion se produit et leurs ADN se mélangent, lui donnant des superpouvoirs. Carol prend le nom de Miss Marvel. Plus tard, elle se fait appeler Binaire, puis War-Bird. Elle refuse d'intégrer les Vengeurs de Norman Osborn et rejoint les Vengeurs Secrets à la place.

Lors d'un récent combat, Carol affronte Moonstone qui usurpe le nom de Miss Marvel.

Pilote d'élite, Miss Marvel jouit d'une vision parfaite.
Avec le temps, elle troque son costume inspiré de celui de Captain Marvel pour une combinaison noire moulante.

INFORMATIONS

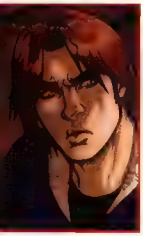
NOM Carol Danvers
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,75 m
POIDS 56 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Miss Marvel est une excellente pilote, très entraînée au combat corps à corps. Douée d'une force et d'une endurance décuplées, elle peut aussi voler et envoyer des rafales d'énergie avec ses mains.
ALLIÉS Iron Man, Captain America, Wonder Man
ENNEMIS Deathbird, Mystique, Moonstone

SURCHARGE D'ÉNERGIE
Norman Osborn provoque un combat entre Moonstone et Miss Marvel, et les pouvoirs de Carol atteignent un seuil dangereux qui manque de la tuer.

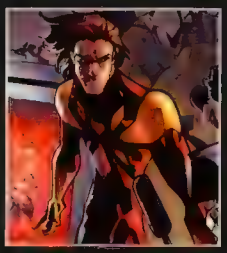
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	5	6	4	3	5

MVP



Star du lycée dans la catégorie sport, Michael Van Patrick est l'arrière-petit-fils du docteur Abraham Erskine, le créateur du Sérum du Supersoldat auquel Captain America doit ses pouvoirs. Quand l'histoire de la famille Van Patrick sort au grand jour, Patrick est renvoyé du lycée malgré l'absence de traces de dopants dans son sang. Le programme d'entraînement de l'Initiative le recrute et il prend le nom de MVP. Malheureusement, il trouve la mort lors de son premier entraînement.



On découvre que MVP est doté d'un ADN naturellement parfait utilisé plus tard pour faire des clones. Trois de ces clones deviennent les nouveaux Scarlet Spiders appelées Michael, Van et Patrick. Depuis, deux d'entre eux sont morts.

Après la disparition de MVP, Baron von Blitzschlag garde le corps pour l'étudier en détail.

Beaucoup pensent que les capacités de MVP sont dues à une exposition au Sérum du Supersoldat de son arrière-grand-père.

INFORMATIONS

NOM Michael Van Patrick
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Camp Hammond
TAILLE Inconnue
POIDS Inconnu
YEUX Noisette
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Sa condition physique est optimale. Ses réflexes sont exceptionnels, tout comme sa force et son endurance.
ALLIÉS Cloud 9 (ou Septième-Ciel), Hardball, Trauma, Komodo, Thor Girl, le Gantelet
ENNEMIS Baron von Blitzschlag, Henry Peter Gyrich

LE CLONE FOU
L'un des clones de MVP devient fou. Sous le nom de KIA, il sème la mort et s'attaque à l'Initiative.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	3	3	3	2

NÉBULA

Nébula est une super-vilaine redoutée de tous et une ennemie des Vengeurs. Elle prétend être la petite-fille de Thanos, l'un des Éternels, mais ce dernier nie en bloc. Elle utilise pourtant son vieux vaisseau-amiral, le *Sanctuaire II*, pour devenir pirate de l'espace, et tente de prendre le contrôle de l'Empire skrull, mais les Vengeurs l'en empêchent. Plus tard, elle parvient presque à dérober le Gant de l'Infini à Thanos. À présent, elle fait partie des fidèles de Gamora, la guerrière interstellaire.

Cherchant tous deux le Gant de l'Infini, Nébula et Thanos entrent en conflit. Nébula est bien près de détruire Thanos, mais elle perd son pouvoir cosmique.

L'INFINI ET AU-DELÀ
Le Gant de l'Infini donne à Nébula le pouvoir de modifier toute existence, mais son esprit ne supporte pas longtemps un tel niveau de puissance.

Elle possède de nombreux gadgets et des armes très sophistiquées d'origine extra-terrestre.

Nébula est une cyborg. Elle a un bras, une épaule et un œil cybernétiques.

Originaire de la planète Luphom, Nébula a la peau bleue.

INFORMATIONS

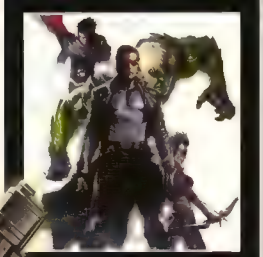
NOM Inconnu
ACTIVITÉ Pirate, mercenaire
BASE Mobile
TAILLE 1,85 m
POIDS 84 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Nébula est aussi bonnne stratège que cheftaine. Tireuse d'élite, elle dispose d'un grand nombre d'armes très avancées, comme ses lance-rayons de poignet. Elle soulève 60 tonnes et sa combinaison caméléon lui permet de modifier son apparence à volonté.
ALLIÉS Skurge, Levan, Gamora
ENNEMIS Photon, les Vengeurs, Thanos

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	5	3	4	4	2

NICK FURY

Vétéran de la Seconde Guerre mondiale, Nick Fury intègre le SHIELD après l'armistice et devient plus tard le directeur du groupe. Son rôle le conduit plusieurs fois à collaborer étroitement avec Captain America et les Vengeurs pour affronter l'organisation terroriste Hydra. Renvoyé récemment, Fury apprend que l'Hydra contrôle le SHIELD, et il forme les Secret Warriors pour arrêter ses vieux ennemis.



Quand il forme ses Secret Warriors, Nick Fury choisit de jeunes recrues aux pouvoirs qu'il est le seul à connaître. C'est le meilleur moyen pour garder l'équipe secrète.

LES CHIENS DE GUERRE
Pendant la Seconde Guerre mondiale, Nick Fury commande les « Howling Commandos ».

L'œil de Nick est endommagé pendant la Seconde Guerre mondiale. La blessure s'aggrave quand son frère Jake, un espion de l'Hydra, lui tire dessus.

En tant qu'agent du SHIELD, Fury dispose d'une grande variété d'appareils de haute technologie.

INFORMATIONS

NOM Nicholas Joseph Fury
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,85 m
POIDS 102 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns, les tempes grises
POUVOIRS Avec la Formule d'Infinité injectée dans son sang, Nick Fury vieillit très lentement. Stratège accompli doublé d'un maître ès arts martiaux, Nick dispose d'une grande expérience du combat grâce à son passé de soldat.
ALLIÉS Dum Dum Dugan, M. Fantastique, Captain America
ENNEMIS Korvac, le Marteau et l'Enclume, les Badoons

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	6	3	2

NIKKI

Les ancêtres de Nicholette « Nikki » Gold sont génétiquement modifiés pour peupler la planète Mercure du 31e siècle. Apparemment seule survivante de sa colonie, les Gardiens de la Galaxie la découvrent dans un vaisseau abandonné et elle rejoint l'équipe. Durant son épopée avec les Gardiens, elle vit une histoire d'amour avec Charlie-27, mais ils finissent par se séparer. Plus tard, Nikki voyage jusque dans le présent où elle combat aux côtés de l'Homme-Araignée contre le duo maléfique de l'Enclume et du Marteau.

Quand Nikki et les Gardiens de la Galaxie remontent le temps pour neutraliser Korvac, ses compagnons et elle hésite de rentrer chez les Vengeurs, mais ils décident de retourner à leur époque.

Elle coiffe ses cheveux orange et rouges pour qu'ils ressemblent à des flammes.
Elle change de costume aussi souvent que possible.
Nikki est attaquée par un Stark, une race extra-terrestre dont les armes s'inspirent de la technologie de Tony Stark.

HÉGÉMONIE EXTRA-TERRESTRE Dans le monde futur des Gardiens de la Galaxie, les Badoons sont les maîtres de la race humaine.

INFORMATIONS

NOM Nicholette « Nikki » Gold
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,72 m
POIDS 59 kg
YEUX Orange
CHEVEUX Orange avec des mèches rouges et jaunes
POUVOIRS Nikki est une excellente acrobate et une tireuse d'élite. Elle peut survivre au climat chaud de Mercure.
ALLIÉS L'Homme-Araignée, les Vengeurs, les Gardiens de la Galaxie
ENNEMIS Korvac, le Marteau et l'Enclume, les Badoons

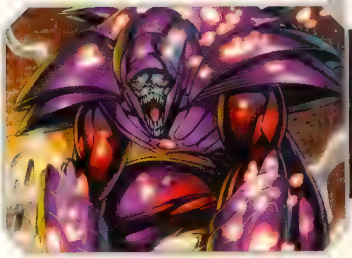
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	3	4	4	2	4

ONSLAUGHT

Onslaught naît quand le Professeur Xavier, le chef des X-Men, utilise ses pouvoirs pour neutraliser le cerveau de Magnéto. Cette nouvelle créature est une combinaison des peurs et des doutes de Xavier mélangés avec la colère et la soif de vengeance de Magnéto. Onslaught finit par contrôler le corps du professeur et enlève Franklin Richards et Nate Grey, décuplant ainsi ses pouvoirs. Les Vengeurs et les Quatre Fantastiques pénètrent dans son champ d'énergie et perdent apparemment la vie en mettant un terme à cette menace.

Onslaught est immensément puissant. Quand le Fléau refuse de coopérer avec lui, il frappe si fort le géant qu'il le propulse d'un côté de l'Amérique du Nord à l'autre !



RÉSURRECTION ÉNERGÉTIQUE
Onslaught revient après les événements du Jour-M. L'énergie des mutants dépouillés de leurs pouvoirs le ressuscite.

INFORMATIONS

NOM Aucun
ACTIVITÉ Ange potentiel de l'apocalypse
BASE Mobile
TAILLE 3 m, variable
POIDS 409 kg, variable
YEUX Variables. Pas d'iris.
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Détenteur des pouvoirs combinés du Professeur Xavier, de Magnéto, de Franklin Richards et de Nate Grey, Onslaught maîtrise la télépathie, la psychokinésie et le pouvoir d'altérer la réalité. Il peut modifier sa taille et sa force.
ALLIÉS Dark Beast, Holocauste
ENNEMIS Les Vengeurs, les Quatre Fantastiques, les X-Men

Sous son armure, Onslaught est un être composé d'énergie pure.

Il a le contrôle absolu de sa forme et change de taille à volonté.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	6	6	6	3	5

PAGAN

Pagan et Lord Templar, son frère, meurent quand ils sont enfants. Jonathan Trémont, le troisième frère, les ressuscite grâce à un fragment de lumière mystique. Doté de superpouvoirs, Pagan travaille pour Trémont dont l'organisation, la Triune, n'existe que pour augmenter son propre pouvoir. Envoyé pour combattre les Vengeurs, Pagan voit son énergie vitale volée peu avant que Trémont ne soit battu par les Vengeurs et par Triathlon qui devient le nouvel Homme Tridimensionnel.

La force de Pagan semble augmenter avec sa colère, et il n'est pas difficile à irriter. Vivant déjà à la limite de la rage, il devient presque incontrôlable quand il se prépare au combat.

La force de Pagan atteint des niveaux inimaginables.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Agent de Jonathan Trémont
BASE Mobile
TAILLE Inconnue
POIDS Inconnu
YEUX Rouges
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Possédant une force et une constitution surhumaines, Pagan est capable de résister aux coups dévastateurs et aux pires sortilèges. Plus il est en colère, plus sa force augmente.
ALLIÉS Jonathan Trémont, Templar
ENNEMIS Les Vengeurs

FRÈRES DE DOULEUR
Templar, le frère ressuscité de Pagan, combat à ses côtés au service de Trémont.

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	7	7	7	5	6

NIVEAU DE PUISSANCE

PATRIOT

Élijah Bradley est le petit-fils d'Isaiah Bradley, le Captain America noir de la Seconde Guerre mondiale. Élijah commence par prendre de la HCM (Hormone de Croissance Mutante) pour obtenir des pouvoirs, mais il arrête quand ses compagnons des Jeunes Vengeurs l'apprennent. Il échappe de peu à la mort en sauvant Captain America d'une attaque des Krees, et ne doit la vie qu'à une transfusion du sang de son grand-père. Cette transfusion lui confère enfin les pouvoirs qu'il désire tant.

Patriot est le chef des Jeunes Vengeurs. Il fonde l'équipe avec Hulkling, Wiccan et Iron Lad pour empêcher ce dernier de devenir son incarnation future : Kang.

INFORMATIONS

NOM Élijah « Éli » Bradley
ACTIVITÉ Aventurier, lycéen
BASE New York
TAILLE 1,82 m
POIDS 93 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns (rasés à blanc)
POUVOIRS Il est doué d'une force, d'une agilité, d'une vitesse et d'une endurance extraordinaires.
ALLIÉS Les Jeunes Vengeurs, Captain America
ENNEMIS M. Hyde, Kang, Norman Osborn (Iron Patriot)

Pour le combat, il est équipé d'étoiles de lancer.

Patriot emploie un bouclier très proche de l'original de Captain America.

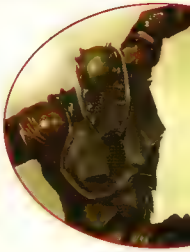
PATRIOT CONTRE PATRIOT
Écœuré de le voir se servir du nom des Vengeurs pour ses propres desseins, Éli affronte Iron Patriot.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	5	4	2	2

PENANCE

Le monde connaît Robbie Baldwin sous un autre nom : Speedball. Il survit au Massacre de Stamford, où Nitro tue des civils, et développe une personnalité beaucoup plus sombre. Il prend alors le nom de Penance (« Pénitence »). Il rejoint les Thunderbolts de Norman Osborn, puis intègre l'Initiative, où on le drogue et où on le manipule psychologiquement. Mais quand Cauchemar menace ses amis (combattant dans le camp de la Résistance des Vengeurs), il les aide à s'échapper.



Au début de sa carrière, Robbie est connu sous le nom de Speedball. Il est membre des New Warriors. Pendant une mission avec son équipe dans le but de sauver sa mère, Speedball lui révèle enfin ses pouvoirs.

DE VIEUX AMIS
Sous le nom de Penance, Robbie rencontre, et affronte parfois, Nova, son ancien meilleur ami.

Il projette des éclairs d'énergie de ses mains ou des piques de son armure.

Les pouvoirs de Robbie ne s'activent que quand il souffre, il a aussi disposé des piques à l'intérieur de son armure.

INFORMATIONS

NOM Robert « Robbie » Baldwin
ACTIVITÉ Agent du gouvernement
BASE Mobile
TAILLE 1,82 m **POIDS** 89 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Capable à l'origine de transformer l'énergie cinétique en force, les pouvoirs de Penance sont maintenant basés sur la souffrance, mais leurs limites sont encore inconnues.
ALLIÉS Nova, Night-Thrasher, Rage, Justice
ENNEMIS Nitro, Norman Osborn (Iron Patriot)

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	2	5	3	2	3

PHOTON

Monica Rambeau est lieutenant chez les gardes-côtes de la Nouvelle-Orléans quand un terroriste l'abat avec un rayon d'énergie extra-dimensionnel. Quand elle découvre ses pouvoirs, Monica voit la presse la nommer Captain Marvel. Elle se joint aux Vengeurs. Plus tard, Genis-Vell réclame le nom de son père et Monica devient Photon.

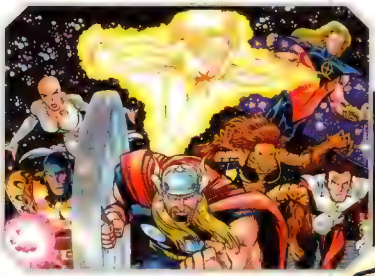
Photon se révèle comme un membre populaire des Vengeurs et elle finit par devenir leur chef. Elle collabore aussi étroitement avec Docteur Vaudou avant qu'il ne devienne le Sorcier Suprême.

INFORMATIONS

NOM Monica Rambeau
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,73 m
POIDS 65 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Noir
POUVOIRS Photon peut se transformer en n'importe quelle lumière du spectre électromagnétique. Plusieurs la rendent intangible ou invisible. Quand elle devient rayon lumineux, elle projette des rafales d'énergie et peut voler à la vitesse de la lumière.
ALLIÉS Les Vengeurs, Docteur Vaudou, Blade, Nextwave
ENNEMIS Morgane la Fée, Maximus, Moonstone, Kang

Monica peut transformer tout son corps en lumière.

Sous sa forme lumineuse, la super-héroïne vole à une vitesse extraordinaire et peut même voyager dans l'espace.



GUERRE SPATIALE Monica traverse l'espace avec les Vengeurs et leurs alliés cosmiques pour combattre les Krees.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	2	4	4	3	6

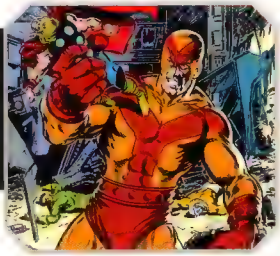
POWER-MAN

Mercenaire, Erik Josten accepte d'être bombardé avec de l'énergie ionique pour gagner une force et une constitution exceptionnelles. Connu sous le nom de Power-Man, il devient le partenaire de l'Enchanteresse, la déesse asgardienne, et ils attaquent les Vengeurs. Plus tard, le docteur Karl Malus lui confère le pouvoir d'accroître sa taille et il se rebaptise Goliath. Mais il subit encore plusieurs défaites. Il finit par intégrer les Thunderbolts sous le nom d'Atlas, et garde sa force pour toujours.

C'est lors d'une tentative des Maîtres du Mal pour détruire les Vengeurs qu'Erik Josten est transformé en Power-Man. L'Enchanteresse et lui essaient de vaincre l'équipe légendaire, mais après leur défaite, l'Asgardienne abandonne son partenaire.

Sa stabilité psychique diminue à mesure que sa taille s'accroît.

UNE ERREUR GIGANTESQUE En tant que Goliath, Erik fait partie de la plus dangereuse incarnation des Maîtres du Mal sous l'égide du nouveau Baron Zémo.



La force de Power-Man provient d'une expérience avec de l'énergie ionique.

INFORMATIONS

NOM Erik Stephan Josten
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,82 m, mais variable
POIDS 102 kg, mais variable
YEUX Marron
CHEVEUX Roux
POUVOIRS En tant que Power-Man, Erik possède une force et une rapidité exceptionnelles. En tant que Goliath, il peut grandir à volonté et sa force comme sa rapidité surhumaines ne s'activent que lorsqu'il augmente en taille.
ALLIÉS Œil-de-Faucon, les Thunderbolts (l'équipe d'origine), Genis-Vell
ENNEMIS Comte Néfaria, le Fléau de la Pègre, l'Amazone

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	7	7	4	2	2

PROCTOR

Proctor est une version maléfique du Chevalier Noir d'un monde parallèle. Sur sa Terre d'origine, Proctor devient le Gann Josin, le compagnon à vie de Sersi, ou Circé, l'Éternelle. Mais leur relation se termine mal quand l'instable Circé se retourne contre ses amis Vengeurs. Elle détruit le monde et rejette Proctor par la même occasion. Pour se venger, Proctor fonde les Collecteurs et voyage à travers les dimensions pour tuer Circé et ses alliés sur une multitude de Terres parallèles.

Proctor et le Chevalier Noir se livrent plusieurs batailles sans merci, tandis que le vilain cherche à poursuivre son saccage à travers le multi-univers. Le Chevalier Noir finit par triompher et Proctor doit fuir la Terre.

LES COLLECTEURS
Proctor est accompagné par les Collecteurs, un groupe composé de versions mauvaises des Vengeurs.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Chef des Collecteurs
BASE Mobile
TAILLE 1,80 m
POIDS 95 kg
YEUX Rouges, sans pupilles
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Sa force, sa rapidité, sa constitution et ses réflexes sont surhumains. Une technologie extra-terrestre décuple ses pouvoirs.
ALLIÉS Circé d'un monde parallèle, des versions maléfiques de plusieurs Vengeurs d'autres mondes.
ENNEMIS Le Chevalier Noir, Circé, la Vision, les Vengeurs

Les yeux rougeoyants de Proctor viennent de son statut de Gann Josin.

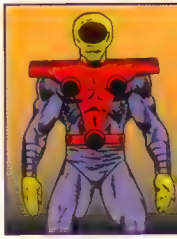
Son armure et son épée sont le résultat d'une mystérieuse technologie très avancée.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	4	4	4	3	3

PSYKLOP

Psyklop appartient à une race insectoïde régnant sur le monde dans un passé lointain. Quand ils mettent en colère les Dieux Sombres, ceux-ci les placent en état d'hibernation. Plus tard, ces terribles divinités réveillent Psyklop et lui ordonnent de trouver une source de puissance. Il tente d'utiliser l'énergie de Hulk, mais les Vengeurs l'arrêtent. En revanche, il ne lâche pas sa proie dont il a réduit la taille jusqu'au microscopique. Psyklop poursuit Hulk jusque sur le monde subatomique de K'ai. Il y trouve la mort.



Psyklop utilise sa technologie avancée pour réduire Hulk en un être subatomique, mais les Vengeurs l'interrompent. Tandis que Psyklop les affronte, Hulk disparaît... pour réapparaître sur K'ai !

HULK EN DANGER
Dans le monde subatomique de K'ai, Hulk affronte d'innombrables périls avant que Psyklop le rattrape.

L'œil unique de Psyklop peut hypnotiser les gens et projeter des rayons d'énergie.

Le costume de Psyklop s'agrandit ou rétrécit en fonction de ses changements de taille.

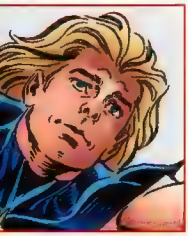
INFORMATIONS

NOM Psyklop
ACTIVITÉ Serviteur des Dieux Sombres
BASE Mobile
TAILLE 2,40 m, variable
POIDS 225 kg, variable
ŒIL Rouge
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Psyklop est doué d'une force et d'une rapidité extraordinaires. Son redoutable rayon optique a aussi des propriétés hypnotiques, ce qui lui permet de plier ses victimes à sa volonté ou de leur faire voir une réalité altérée.
ALLIÉS Les Dieux Sombres
ENNEMIS Hulk, les Vengeurs, Jarella

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	5	3	3	5	3

QUASAR



Alors que le SHIELD se livre à des expériences sur des bracelets quantiques gorgés d'énergie cosmique, des agents de l'AIM (Idées Avancées en Mécanique) une organisation de scientifiques mégalomanes, tentent de les voler. Wendell Vaughn, un jeune agent inexpérimenté qui vient de rater son examen d'entrée au SHIELD, parvient à utiliser les bracelets. Ses rafales d'énergie stoppent l'AIM. Il devient Quasar, utilisant ses pouvoirs pour le Bien suprême et gagnant le titre de Protecteur de l'Univers.

Pendant l'invasion de la Terre par les Skrulls, Quasar lutte aux côtés de Nova. Il combat aussi avec les Vengeurs quand ils se retrouvent au beau milieu d'une guerre extra-terrestre entre Sh'iars et Krees.

INFORMATIONS

NOM Wendell Vaughn
ACTIVITÉ Protecteur de l'Univers
BASE Mobile
TAILLE 1,75 m
POIDS 88 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Vaughn découvre qu'il peut contrôler l'énergie des bracelets quantiques mieux que n'importe quel autre agent du SHIELD. Ces bracelets lui permettent de voler plus vite que la lumière, mais lui confèrent aussi une puissance exceptionnelle et la capacité de créer des champs de force et des rayons d'énergie.
ALLIÉS Nova, Dragon-Lune, les Vengeurs, les Quatre Fantastiques
ENNEMIS Annihilus, Maelstrom, Ultron

La création des bracelets par Éon, un être veillant sur l'Univers, remonte à des milliards d'années.

REPRISE DU FLAMBEAU Quant tout le monde croit à la mort de Wendell, la fille de Captain Marvel, Phyla-Vell reprend son rôle pendant une courte période.

Les bracelets sont faits d'un métal inconnu et changent de forme selon leur porteur.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	4	6	3	3	7

QUICKSILVER [VIF-ARGENT]

Q

Fils de Magnéto, Vif-Argent est un mutant ultrarapide. Membre fondateur de la Confrérie des Mauvais Mutants, il se repent plus tard et rejoint les Vengeurs avec sa sœur, la Sorcière Rouge (Scarlet Witch). Il épouse Crystal, des Inhumains, qui lui donne une fille, Luna. Ils finissent par divorcer. Vif-Argent perd ses pouvoirs lors du Jour-M quand la Sorcière Rouge ôte de nombreuses capacités aux mutants.

En courant, Vif-Argent entraîne l'air derrière lui et peut provoquer des tornades. Il peut aussi battre des bras suffisamment vite pour voler.

Les cheveux gris de Vif-Argent témoignent de son lien de parenté avec son père, Magnéto.

Il est l'un des meilleurs coureurs au monde.

INFORMATIONS

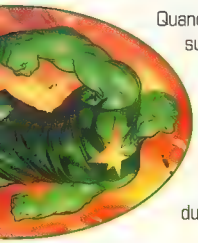
NOM Pietro Django Maximoff
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,80 m
POIDS 88 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Gris argenté
POUVOIRS Vif-Argent développe une supervitesse qui le propulse dans le futur, avec un décalage de douze jours par rapport au présent, avant que son corps ne se fatigue. À l'heure actuelle, on ignore les limites de ses pouvoirs.
ALLIÉS La Sorcière Rouge, les Vengeurs, les Chevaliers de Wundagore
ENNEMIS L'Étranger, Arkon, la Confrérie des Mauvais Mutants

LE RETOUR DES POUVOIRS
Vif-Argent utilise les Brumes terrigènes des Inhumains pour récupérer ses pouvoirs. Plus tard, il intègre les Vengeurs de Hank Pym.

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	3	4	3	5

NIVEAU DE PUISSANCE

RADIOACTIVE MAN [L'HOMME-RADIOACTIF]



Quand le gouvernement chinois décide de créer ses propres super-héros, le docteur Chen Lu s'expose lui-même aux radiations nucléaires pour gagner des superpouvoirs. Il devient l'Homme-Radioactif et on l'envoie aux États-Unis pour battre les héros américains et prouver ainsi la supériorité des Chinois. Une fois aux U.S.A., il intègre les Maîtres du Mal et affronte plusieurs fois les Vengeurs. Rentré il y a peu en Chine, Chen rejoint la Force de Défense du Peuple, l'équipe de super-héros nationale.

L'Homme-Radioactif fait partie de la dernière version des Thunderbolts, aux côtés de Speed-Demon, Atlas, Mach IV, Blizzard et Joystick. Il reste dans l'équipe même après la prise de contrôle par Norman Osborn.

INFORMATIONS

NOM Docteur Chen Lu
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Chine
TAILLE 1,95 m **POIDS** 155 kg
YEUX Blancs **CHEVEUX** Aucun
POUVOIRS Le corps de l'Homme-Radioactif est un réacteur nucléaire vivant. Il peut manipuler toutes les formes de radiation, dont la calorifique et la brute avec laquelle il peut empoisonner ses ennemis, leur donner la nausée ou des vertiges. Il peut aussi projeter des rafales d'énergie, créer des champs de force et se donner une puissance surhumaine.
ALLIÉS Les Thunderbolts, le Mandarin, Tibérius Stone
ENNEMIS Iron Man, Thor, Hank Pym (la Guêpe II)

Les radiations lui confèrent cette peau verte et luminescente.

Son costume empêche les radiations d'affecter son entourage.

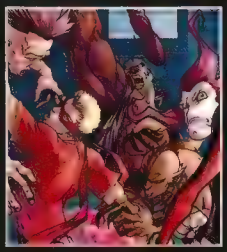
UNE MAUVAISE INFLUENCE
En travaillant au sein des Thunderbolts de Norman Osborn, Chen assume des fonctions beaucoup plus destructrices.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	4	6	3	5	2

RAGE

Elvin Haliday n'a que douze ans quand il doit plonger dans la crique Newtown pour échapper à une bande de racistes. Les produits chimiques dans l'eau transforment son corps en celui d'un adulte à la force surhumaine, et sa grand-mère l'encourage à mettre ses nouveaux pouvoirs au service du Bien. Il prend le nom de Rage et combat aux côtés des Vengeurs jusqu'au jour où Captain America apprend son âge réel et lui demande de quitter l'équipe.



Rage et ses alliés des New Warriors combattent avec les membres de l'Initiative pour révéler la vérité au sujet de la mort de MVP. Plus tard, ils s'opposent à la prise de contrôle du Camp Hammond par Norman Osborn.

Le masque de Rage dissimule son identité.

Encore en âge d'aller au lycée, il a le corps d'un adulte mais une force surhumaine

Rage est assez rapide pour dépasser un train.

UN JEUNE IMPRUDENT
Le manque d'expérience d'Elvin l'entraîne dans des situations dangereuses, comme la fois où il s'est attaqué à Docteur Fatalis.

INFORMATIONS

NOM Elvin Daryl Haliday
ACTIVITÉ Lycéen
BASE Brooklyn, New York
TAILLE 1,95 m
POIDS 225 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Rage possède des réflexes, une vitesse et une endurance hors du commun. Il est aussi doué d'une force extraordinaire qui augmente quand il est en situation de combat.
ALLIÉS Captain America, les New Warriors
ENNEMIS Les Fils du Serpent, le Maître de la Haine, Docteur Fatalis

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	6	5	3	2	4

RED GUARDIAN [LE GARDE ROUGE]

Alexeï Shostakov est le premier des nombreux héros à endosser le rôle du Garde Rouge. C'est un athlète de très haut niveau et un expert en arts martiaux. Il affronte les Vengeurs aux côtés du Colonel Ling, un agent chinois. Apparemment, il meurt en sauvant la vie de la Veuve Noire, sa femme, quand Ling essaie de l'abattre car elle décide de trahir le communisme. Pourtant, il réapparaît plus tard et tente de ramener sa femme en Union soviétique afin de la juger pour trahison. Il échoue face aux Vengeurs, les alliés de la Veuve.

Dans un monde parallèle où Magnéto et sa famille sont au pouvoir, le Garde Rouge est un membre de la Garde d'Hiver dirigée par la Veuve Noire. Ce monde est la création de la Sorcière Rouge, qui a le pouvoir d'altérer la réalité.

POUR SON PAYS
Le Garde Rouge aide à défendre la Russie contre les Skrulls pendant l'invasion de la Terre.

INFORMATIONS

NOM Alexeï Shostakov
ACTIVITÉ Agent du gouvernement
BASE Moscou
TAILLE 1,86 m **POIDS** 110 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Roux
POUVOIRS Le Garde Rouge est un athlète accompli qui maîtrise les arts martiaux. Il bénéficie aussi de l'entraînement du KGB, les services secrets soviétiques, en matière d'espionnage et de lutte corps à corps.
ALLIÉS Les Supersoldats Soviétiques
ENNEMIS Les Vengeurs, Captain America, Alexander Lukin

Son costume a la couleur du drapeau russe, avec l'étoile sur le torse, pour encourager ses compatriotes.

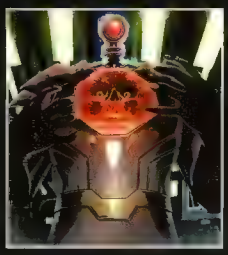
Il peut lancer son disque de ceinture comme une arme. Le disque revient ensuite grâce à un dispositif magnétique.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
2	4	3	5	3	2

RED SKULL [CRÂNE ROUGE]

Bras droit d'Adolf Hitler, Crâne Rouge est l'ennemi juré de Captain America. Vers la fin de la Seconde Guerre mondiale, un accident le plonge en état d'animation suspendue, mais quand il revient à la vie, il continue à comploter pour contrôler le monde. À une époque, Crâne Rouge infiltre le gouvernement américain et déclenche une épidémie afin de prendre la tête du pays. Heureusement, les Vengeurs l'arrêtent.



Après une nouvelle défaite face à Captain America, Crâne Rouge est laissé pour mort. En fait, son esprit intègre un corps robotique créé par Arnim Zola, son allié.

S'il porte un masque au départ, un accident avec une poudre toxique transforme son visage en un véritable crâne rouge.

L'uniforme nazi de Crâne Rouge reflète ses origines du Troisième Reich.

Son corps est un clone de celui de Captain America.

INFORMATIONS

NOM Johann Schmidt
ACTIVITÉ Conquérant et terroriste
BASE Mobile
TAILLE 1,82 m
POIDS 98 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Crâne Rouge est un combattant très entraîné. Excellent tireur, il maîtrise la plupart des armes à feu. Quoi qu'il en soit, ses extraordinaires talents de stratège militaire et politique sont ses plus gros avantages face à ses ennemis.
ALLIÉS Baron Wolfgang von Strucker, Arnim Zola
ENNEMIS Captain America, le Faucon, les Vengeurs

LE CUBE COSMIQUE
Crâne Rouge entre momentanément en possession du Cube Cosmique qui donne à son propriétaire le pouvoir de changer la réalité.

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	6	5	2

NIVEAU DE PUISSANCE

RED WOLF [LOUP ROUGE]

William Talltrees est le dernier Amérindien à prendre le nom de Loup Rouge. Quand Cornélius Van Lunt, un homme d'affaires corrompu, tue le père de William, le dieu cheyenne Owayodata confère des pouvoirs à William pour qu'il se venge. Aidé par les Vengeurs, il parvient à faire condamner Lunt.

Lobo, un loup, accompagne généralement Loup Rouge. Le premier Lobo meurt en sauvant la vie de son maître, mais peu après, William adopte un nouveau louveteau. L'homme et le loup forment vite un lien très fort, presque mystique.

INFORMATIONS

NOM William Talltrees
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,90 m
POIDS 120 kg
YEUX Marron foncé
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Loup Rouge est doué d'une force et de sens surhumains. Extrêmement rapide, il est un pisteur hors pair et un excellent cavalier. Parfois, ses méditations lui apportent des visions du futur.
ALLIÉS Les Rangers, Captain America, Firebird, Œil-de-Faucon
ENNEMIS Texas-Twister, Cornélius Van Lunt, le Corrupteur

L'impressionnant couvre-chef de Loup Rouge provient de la fourrure de son premier loup, Lobo.

Les griffes de Lobo sont fixées au poignet droit de Loup Rouge.

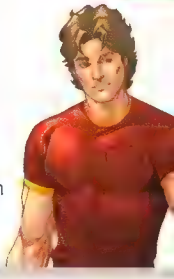
LE LOUP DE L'OUEST SAUVAGE
Johnny Wakely était le Loup Rouge du Far West au XIXe siècle.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	2	4	2	2

RICK JONES

Rick Jones n'est qu'un adolescent quand il s'égare sur un site d'essais atomiques quelques secondes avant l'explosion d'une bombe Gamma. Il ne doit la vie sauve qu'à Bruce Banner qui devient Hulk à cause de son acte héroïque. Rick se sent obligé d'aider le monstre et devient l'ami loyal de Bruce, mais aussi de Hulk. Gagnant récemment des pouvoirs, il se transforme en un super-héros ressemblant à Hulk, et prend le nom de A-Bomb.



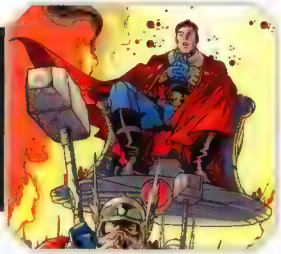
Rick est l'une des rares personnes que Hulk considère comme un ami. Amitié qui attire le guitariste dans de nombreuses situations périlleuses.

Les années d'entraînement au combat ont tonifié son corps.

Jones a une fois fusionné avec Captain Marvel en enfilant ses néga-bracelets.

Rick était l'assistant de Captain America.

LE MAUVAIS RICK
Un Rick Jones maléfique venu d'une dimension parallèle dirige une armée d'humains aux pouvoirs comparables à ceux des Vengeurs.



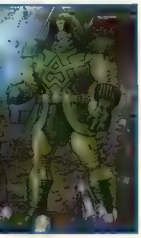
INFORMATIONS

NOM Rick Jones
ACTIVITÉ Aventurier, guitariste
BASE Mobile
TAILLE 1,75 m
POIDS 84 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Captain America entraîne Rick au combat, mais ce dernier n'a aucun pouvoir. En tant que A-Bomb, il possède une force, une rapidité et une constitution comparables à celles de Hulk. Il peut aussi suivre le géant vert en détectant la piste Gamma.
ALLIÉS Hulk, Captain Marvel, Captain America
ENNEMIS Le Hulk Rouge, le Leader, Arès

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	4	2	2

R RONAN

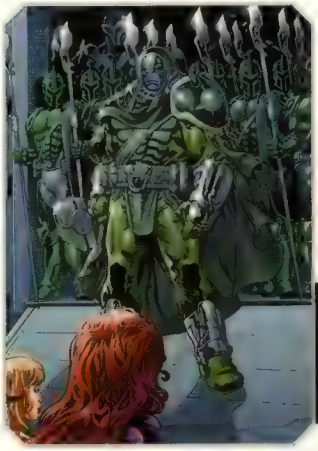


À une époque, Ronan est l'Accusateur Public Suprême des Krees. Quand les Quatre Fantastiques détruisent une sentinelle kree, Ronan arrive sur la Terre pour les punir, mais il est vaincu. Honteux, il rentre chez lui et tente de prendre la tête de l'Empire, mais Rick Jones le terrasse quand les Vengeurs s'impliquent dans la guerre entre les Krees et les Skrulls. Après la Vague d'Annihilation, Ronan devient enfin le maître des Krees avant de céder son trône à Flèche Noire.

En dépit de ses premiers doutes, Ronan l'Accusateur sert à présent les Inhumains depuis qu'ils ont annexé l'Empire kree.

INFORMATIONS

NOM Ronan
ACTIVITÉ Ancien empereur
BASE L'Empire kree
TAILLE 2,25 m **POIDS** 240 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Il peut survivre dans n'importe quel environnement. Son armure augmente sa force et lui permet de se rendre invisible.
ALLIÉS Flèche Noire, Crystal
ENNEMIS Annihilus, les Vengeurs



UN MARIAGE ARRANGÉ
Le mariage de Ronan avec Crystal est censé sceller l'alliance entre les Inhumains et les Krees.

L'arme universelle de Ronan délivre des rafales d'énergie et crée des champs de force.

Il porte l'uniforme traditionnel de l'Accusateur Public Suprême des Krees.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	5	6	6	4	3

RONIN

Deux personnes différentes se cachent sous l'identité de Ronin. La première à porter ce nom est Maya Lopez, alias Écho, qui intègre les Vengeurs Secrets avec l'appui de Daredevil. En tant que Ronin, Maya aide les Vengeurs à combattre les ninjas de la Main. Quand elle abandonne cette identité, Clint Barton (auparavant Goliath et Œil-de-Faucon) la récupère. Il rejoint les Vengeurs sous le masque de Ronin et devient vite leur chef avant de redevenir Œil-de-Faucon.

Devenu Ronin, Clint Barton a repris son arc et ses flèches pour combattre les Skrulls durant leur invasion de la Terre. Cette action l'a fait revenir sur sa décision d'abandonner l'identité d'Œil-de-Faucon.

Son costume est flexible et dissimule l'identité de son porteur.

Ronin utilise un certain nombre d'armes liées aux arts martiaux, dont les nunchaku.

INFORMATIONS

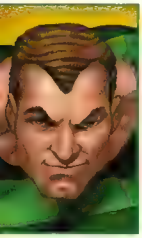
NOM Clinton « Clint » Barton
ACTIVITÉ Aventurier
BASE New York
TAILLE 1,90 m **POIDS** 104 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Blonds
POUVOIRS Il est aussi doué en archerie qu'en acrobatie et en arts martiaux.
ALLIÉS Captain America, Luke Cage
ENNEMIS Le Tireur, Crâne Rouge

DES BATAILLES ORIENTALES
Durant sa brève existence sous le nom de Ronin, Maya Lopez part au Japon et s'y bat aux côtés des Vengeurs.

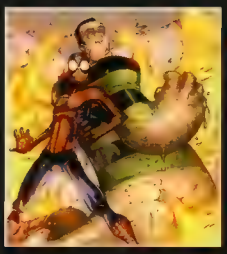
PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	4	2	2

NIVEAU DE PUISSANCE

SANDMAN [L'HOMME-SABLE]



William Baker possède plusieurs identités, mais la plus célèbre reste Flint Marko, un voleur et un gangster. Après son arrestation, Flint s'évade et se cache dans un site d'essais atomiques. Bombardé par les radiations, son corps se transforme en sable vivant et il prend le nom d'Homme-Sable. Au départ, il utilise ses pouvoirs à des fins criminelles, mais il devient plus tard un membre réserviste des Vengeurs.



L'Homme-Araignée est l'ennemi juré de l'Homme-Sable, mais les deux héros s'entraident aussi, parfois. Membre réserviste des Vengeurs, l'Homme-Sable redevient un criminel sous l'influence du Sorcier.

INFORMATIONS

NOM William Baker
ACTIVITÉ Voleur
TAILLE 1,82 m
POIDS 225 kg
YEUX Marron **CHEVEUX** Bruns
POUVOIRS Il peut transformer son corps, dans son intégralité ou partiellement, en sable mou ou dur comme de la pierre.
ALLIÉS Le Sorcier, les Sinistres Six, les Terrifics
ENNEMIS L'Homme-Araignée, Hydro

L'Homme-Sable peut modeler son corps pour le rendre dur comme de la pierre, et prendre la forme de son choix.

Ses vêtements aussi se transforment en sable.

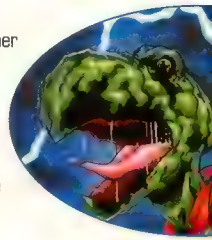
FATALITÉ
L'Homme-Sable est aussi membre des Maîtres du Mal, groupe fondé par Docteur Fatalis.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	6	6	4	2	2

SAURON

Dans la Terre Sauvage, un ptérodactyle mutant mord le docteur Karl Lykos qui découvre qu'il doit désormais drainer l'énergie des êtres vivants pour survivre. Quand il prend l'énergie du mutant nommé Havok, il se transforme en Sauron, une créature ressemblant à un ptérodactyle, et devient un adversaire régulier des X-Men et de Ka-Zar. Lykos reprend parfois sa forme humaine, mais Sauron revient toujours. Il fait actuellement partie du programme gouvernemental de l'Arme-X.



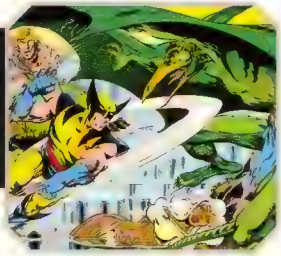
Lors d'une mission en Terre Sauvage, Wolverine et les Jeunes Vengeurs affrontent Sauron. Pendant son combat contre Serval, Sauron absorbe son pouvoir de guérison qui, plus tard, lui sauve la vie.

Le regard hypnotisant de Sauron pousse ses victimes à voir leurs amis comme des ennemis.

Son bec abrite des dents comme des couteaux et son souffle est enflammé.

Une envergure d'ailes de 3,60 m lui assure un vol rapide et sans effort.

DE VIEUX ENNEMIS Sauron et Wolverine se haïssent depuis longtemps. Cette haine remonte à leur première rencontre, quand Serval était membre des X-Men.



INFORMATIONS

NOM Karl Lykos
ACTIVITÉ Généticien, psychologue, terroriste
TAILLE 1,75 m en tant que Lykos ; 2,10 m en tant que Sauron
POIDS 77 kg en tant que Lykos ; 100 kg en tant que Sauron
YEUX Bleus en tant que Lykos ; rouges en tant que Sauron
CHEVEUX Bruns en tant que Lykos ; Sauron n'a pas de cheveux.
POUVOIRS Il vole et dispose de griffes acérées, d'une force surhumaine, d'un souffle de feu et d'un regard hypnotisant. Il peut renvoyer l'énergie qu'il draine aux mutants en lançant des rayons avec ses mains.
ALLIÉS Les Mutés de Terre Sauvage, la Confrérie des Mauvais Mutants
ENNEMIS Wolverine (Serval), Ka-Zar, les X-Men

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	4	3	3	3	2

SCARLET WITCH [LA SORCIÈRE ROUGE]

Wanda Maximoff est une puissante mutante qui, sous son identité de Sorcière Rouge, a plus d'une fois remodelé la réalité. Fille de Magnéto, elle a intégré les Vengeurs à leurs débuts en compagnie de son frère Vif-Argent. Lorsqu'elle apprend le destin de ses enfants perdus (ils avaient été créés par magie), elle échappe à tout contrôle et détruit le manoir des Vengeurs, tuant plusieurs de ses coéquipiers.

Avant de rejoindre les Vengeurs, la Sorcière Rouge a fait partie de la Confrérie des Mauvais Mutants. Elle n'était pas vraiment mauvaise, mais a servi dans cette équipe par respect envers Magnéto qui avait fondé le groupe.

INFORMATIONS

NOM Wanda Maximoff
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,66 m
POIDS 65 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Auburn
POUVOIRS Elle peut puiser dans l'énergie mystique de l'Univers afin d'altérer la réalité par des sortilèges. Ses pouvoirs sont complètement naturels, mais son entraînement à la sorcellerie lui permet de mieux les contrôler. Une marge d'erreur de 20 % subsiste néanmoins.
ALLIÉS La Vision, Vif-Argent, Magnéto, les Vengeurs
ENNEMIS Maître Pandémonium, Méphisto, Annihilus

Elle peut lancer des sorts sur les objets qui entrent dans son champ de vision.

Lancer des sorts exige qu'elle soit concentrée et qu'elle pratique des gestes rituels.

Son surnom a été inspiré de la robe écarlate qu'elle porte.

PERTE DE CONTRÔLE
La Sorcière Rouge a subi plusieurs dépressions, et elle a affronté ses coéquipiers à maintes reprises.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	2	2	3	3	2

SENTRY

Robert Reynolds est Sentry, l'un des plus puissants héros de la Terre. Mais celui qui pour beaucoup est un ami et un héros porte un lourd fardeau. Il est également le Void, une terrifiante créature qui se complaît dans la destruction. Découvrant sa propre double identité, il a réussi, avec l'aide de Docteur Strange, à se faire oublier du monde. Mais ses souvenirs ont émergé à nouveau, et Sentry a ressuscité – ainsi que le Void.

Lorsque Sentry est réapparu, il a rejoint les Nouveaux Vengeurs, et a été accueilli en héros. Mais il a été incapable de garder le contrôle sur son côté obscur, le Void, et il a causé de graves dégâts au sein de l'équipe.

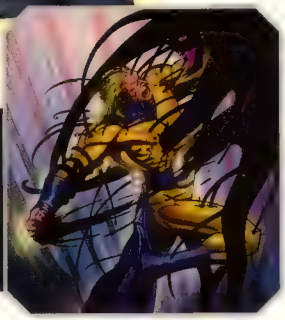
Ses atomes ont existé un instant dans l'avenir, ce qui lui a conféré un état d'hyperconscience.

Il est souvent entouré d'un halo de lumière.

INFORMATIONS

NOM Robert Reynolds
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,85 m **POIDS** 100 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Parmi ses capacités, on compte la superforce, la supervitesse, le vol et l'invulnérabilité. Mais l'étendue exacte de ses pouvoirs reste mystérieuse.
ALLIÉS Les Quatre Fantastiques, Docteur Strange, Hulk
ENNEMIS Le Void, l'Homme-Molécule

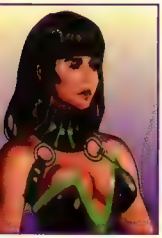
LA RAGE DU VOID
Sentry est également le Void, une créature maléfique aux immenses pouvoirs. Le Void tue autant de monde que Sentry en sauve.



PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	7	6	2	5	5

NIVEAU DE PUISSANCE

SERSI [CIRCÉ]



Circé fait partie des Éternels, une branche éloignée de l'humanité à qui les Célestes ont donné des superpouvoirs. On pense qu'elle est née en Grèce, et elle a participé à de nombreux événements importants de l'histoire, comme la chute de Camelot ou les croisades. Alors qu'elle était membre des Vengeurs, elle est tombée amoureuse du Chevalier Noir. Les deux héros ont traversé le temps et les mondes parallèles ensemble, avant que Sersi ne soit ressuscitée à New York.

Sersi faisait partie d'un groupe de Vengeurs aux côtés de la Veuve Noire, de la Vision et du Chevalier Noir. Ses sentiments pour ce dernier ont créé des complications pour l'équipe.

INFORMATIONS

NOM Circé
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,72 m
POIDS 70 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Manipulant l'énergie cosmique, elle devient exceptionnellement forte et quasiment invulnérable. Elle est également immortelle.
ALLIÉS Le Chevalier Noir, Captain America
ENNEMIS Les Déviants, Proctor

Bien qu'elle ait plus de 5000 ans, Circé conserve l'apparence d'une belle jeune femme.

Elle est capable de léviter, de voler et de se téléporter.

Sersi a, entre autres, un talent certain pour créer des vêtements.

AMOUR IMMORTEL
Les liens unissant Circé et le Chevalier Noir les ont conduits à affronter ensemble de nombreux ennemis.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	4	7	2	4	5

SHANNA

5

Shanna est l'une des guerrières les plus respectées de la Terre Sauvage, et elle n'hésite pas à tout risquer pour préserver cette enclave perdue dans la nature. Enfant, elle a vu son père abattre sa mère accidentellement, et depuis, elle se méfie des armes à feu. Elle est mariée au roi de la Terre Sauvage, Ka-Zar, et elle a été sauvée comme lui par les Vengeurs quand l'extra-terrestre Terminus a temporairement réduit l'endroit à néant. Ils ont un fils prénommé Matthew.

Shanna a besoin de tout son talent pour survivre aux nombreux périls de la Terre Sauvage, mais comme Ka-Zar, elle aime cet endroit et le défend avec vigueur contre la pollution et les importuns.

Shanna a une préférence pour les armes telles que la lance, l'arc ou le couteau.

HEROÏNE DE LA TERRE SAUVAGE
À un moment, Shanna s'est retrouvée dotée de pouvoirs cosmiques, et elle a sauvé la Terre Sauvage. Les indigènes l'ont alors déifiée.

Son style de vie athlétique la maintient dans une forme resplendissante.

Son costume et ses brassards sont en cuir.

INFORMATIONS

NOM Shanna Plunder (née O'Hara)
ACTIVITÉ Aventurière, écologiste
BASE La Terre Sauvage
TAILLE 1,75 m
POIDS 70 kg
YEUX Noisette
CHEVEUX Roux
POUVOIRS Athlète de niveau olympique et diplômée en médecine vétérinaire, elle maîtrise également les armes blanches et le tir à l'arc.
ALLIÉS Ka-Zar, l'Homme-Araignée, les Vengeurs, les X-Men
ENNEMIS Thanos, Terminus, Belasco

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	2	5	3	2

SHE-HULK [MISS HULK]

Lorsque l'avocate Jennifer Walters a été blessée, son cousin Bruce Banner lui a sauvé la vie grâce à une transfusion de son sang contaminé par les ondes Gamma. Jennifer s'est ensuite transformée en une version féminine de Hulk, Miss Hulk. Contrairement à son cousin, elle a conservé son intelligence en se transformant. Elle a fait partie des Quatre Fantastiques et des Vengeurs, et a préservé son poste d'avocate.

Miss Hulk a par le passé tenté de fuir les Vengeurs car elle pensait être devenue un danger pour eux. Quand l'équipe l'a retrouvée à Bone, dans l'Ohio, elle est entrée dans une rage dévastatrice et a réduit la ville en poussières. Il a fallu la puissance de Hulk lui-même pour parvenir à maîtriser la dame verte.

INFORMATIONS

NOM Jennifer Walters
ACTIVITÉ Avocate, aventurière
BASE New York
TAILLE 1,77 m sous sa forme humaine, 1,97 m en Miss Hulk.
POIDS 63 kg sous sa forme humaine, 325 kg en Miss Hulk.
YEUX Verts
CHEVEUX Bruns pour Jennifer, verts pour Miss Hulk.
POUVOIRS Devenue Miss Hulk, Jennifer acquiert une force et une endurance surhumaines, ainsi qu'un pouvoir de régénération.
ALLIÉS L'Homme-Loup, les Quatre Fantastiques, les Vengeurs
ENNEMIS Titania, Nicholas Trask

Même en tant que femme, Jennifer maîtrise les arts martiaux. Devenant super-héroïne, elle est pratiquement invincible.

Miss Hulk n'a pas l'aspect monstrueux de son cousin.

Sa peau résiste aux blessures et aux températures extrêmes.

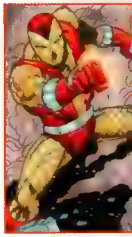
LA LOI DE HULK
En tant qu'avocate, Jennifer Walters est spécialisée, au sein du cabinet Goodman, Lieber, Kurzberg & Holliway, dans les affaires impliquant des super-héros.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	7	6	4	3	3

SHOCKER

Herman Schultz était un ingénieur de talent devenu un spécialiste de l'effraction. En prison, il a inventé un costume qui émet des ondes de choc. Prenant le nom de Shocker, il s'en est servi pour poursuivre sa carrière criminelle. Sa motivation principale est l'appât du gain, et il est prêt à travailler pour quiconque voudrait y mettre le prix. Le Shocker s'est joint à l'équipe de criminels rassemblée par Crâne-d'Œuf, les Maîtres du Mal, et a fait partie d'une bande formée par Docteur Fatalis pour envahir le manoir des Vengeurs. Il est actuellement membre du gang du Hood.



La première fois qu'il a enfilé son costume et ses gants pour commettre un crime, le Shocker s'est retrouvé face à l'Araignée. Depuis, Spidey est devenu son ennemi juré. Il l'a vaincu à maintes reprises.

INFORMATIONS

NOM Herman Schultz
ACTIVITÉ Cambrioleur professionnel
BASE New York
TAILLE 1,73 m
POIDS 88 kg **YEUX** Marron
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Ses gantelets émettent des ondes de choc destructrices grâce à de l'air ultracomprimé. Shocker peut créer des vibrations continues ou saccadées, comme une série de coups de poing. En lançant ces ondes vers le sol, il peut effectuer des sauts gigantesques.
ALLIÉS Crâne-d'Œuf, Docteur Fatalis, Norman Osborn (Iron Patriot)
ENNEMIS L'Homme-Araignée, les Vengeurs, les Gardiens de la Galaxie

Ses coups peuvent provoquer l'effondrement des immeubles et la désintégration des organes humains.

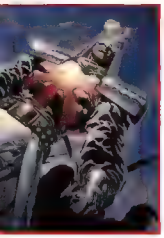
Son costume est rembourré afin de protéger le Shocker des effets de ses propres vibrations.

TACTIQUE DE CHOC
Grâce à ses gants, le Shocker émet des ondes mortelles, très dissuasives pour ses adversaires.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	2	5	2	3	2

SILVER SAMURAI [LE SAMOURAÏ D'ARGENT]



Le Samouraï d'Argent est un puissant guerrier de la plus pure tradition japonaise. Fils d'un des plus grands chefs criminels de l'archipel, il prend le contrôle du clan Yashida à la mort de son père tué par Wolverine. Pendant des années, il est considéré comme un criminel, mais il a parfois combattu dans le camp du Bien, et il suit un code de l'honneur personnel très strict. Il travaille actuellement pour le gouvernement japonais en tant que responsable de la sécurité du Premier ministre.

Le Samouraï d'Argent a affronté Wolverine à plusieurs reprises lors de joutes sanglantes. Il y a même laissé une main. Wolverine la lui avait tranchée après s'être retrouvé embroché par le katana (sabre recourbé) du Samouraï.

INFORMATIONS

NOM Kenuichio Harada
ACTIVITÉ Ancien chef criminel, agent du gouvernement
BASE Le Japon
TAILLE 1,95 m
POIDS 125 kg ; 141 kg avec son armure
YEUX Marron
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Il peut créer un champ d'énergie autour de son épée, ce qui lui permet de trancher n'importe quel matériau. Habile dans le maniement d'autres armes comme les shurikens, il maîtrise divers arts martiaux.
ALLIÉS Viper, le Mandrill
ENNEMIS Wolverine, les Nouveaux Vengeurs, les X-Men

Le symbole du soleil levant sur son armure évoque le Japon.

Son katana peut trancher toutes les matières à l'exception de l'adamantium.

Son armure est à l'image du costume japonais traditionnel, mais elle est forgée dans un alliage d'aciers ultralégers.

COMBAT À MAINS NUES
Le Samouraï d'Argent s'est récemment associé aux Nouveaux Vengeurs pour affronter la Main.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
2	2	2	5	2	2

SILVER SURFER [LE SURFEUR D'ARGENT]

Norrin Radd a laissé Galactus, le destructeur de mondes, faire de lui son héraut, et il est devenu le Surfeur d'Argent. En retour, l'entité cosmique a accepté d'épargner sa planète, Zenn-La. Le Surfeur est toujours considéré comme le plus grand des hérauts de Galactus.

Le Surfeur d'Argent est l'un des héros les plus puissants de l'Univers. Il était autrefois le héraut de Galactus et cherchait des mondes pour que son maître puisse se nourrir. Mais après avoir rencontré les Quatre Fantastiques, il s'est rebellé. Il les a aidés à sauver la Terre, mais Galactus l'a condamné à y rester prisonnier. Les choses ont, depuis, changé et il peut à nouveau parcourir le Cosmos. Les Quatre Fantastiques et les Vengeurs sont parmi ses nombreux alliés.

INFORMATIONS

NOM Norrin Radd
ACTIVITÉ Aventurier de l'espace
BASE Mobile
TAILLE 1,90 m
POIDS 112 kg ; variable
YEUX Argentés
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Il peut parcourir l'espace et voyager à une vitesse quasi illimitée sur son surf cosmique. Convertissant la matière en énergie, il ne requiert ni nourriture ni eau ni air ni sommeil.
ALLIÉS Les Quatre Fantastiques, le Valet de Cœur, Firelord, Alicia Masters
ENNEMIS Annihilus, Docteur Fatalis, Méphisto

Il contrôle les mouvements du surf par la puissance de son esprit.

Il peut absorber et manipuler l'énergie cosmique.

Il est couvert d'une substance argentée inconnue qui le rend indestructible.

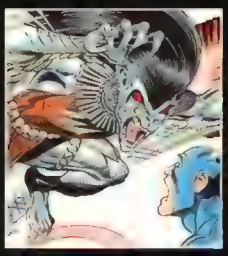
RÉBELLION COSMIQUE
Le Surfeur d'Argent a combattu Galactus afin de protéger la Terre, se joignant aux Quatre Fantastiques pour le repousser.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	7	6	2	3	7

SILVERCLAW

Lupe Santiago est la fille de la déesse des Volcans, Péliali. Elle a été élevée dans un orphelinat au sein de la petite nation sud-américaine du Costa-Verde. Là, ses pouvoirs de métamorphe lui ont valu le surnom de Silverclaw. Jarvis, le majordome des Vengeurs, a été son mécène et son oncle d'adoption. Les Vengeurs ont aidé Silverclaw à combattre l'infâme Moïse Magnum qui a tenté d'utiliser ses capacités à des fins personnelles. En retour, elle a aidé le groupe quand la Sorcière Rouge est devenue folle.



Lors de sa première rencontre avec les Vengeurs, Silverclaw a attaqué Captain America par erreur. Elle s'est associée par la suite à l'équipe pour combattre un sorcier qui cherchait à détruire le monde.

Même quand elle se transforme en animal, elle garde ses traits humains.

En pleine action, sa peau prend une teinte argentée, quelle que sort la forme animale qu'elle ait choisi de revêtir.

Elle s'est déjà, entre autres, transformée en jaguar, en singe et en anaconda.

INFORMATIONS

NOM Maria de Guadalupe « Lupe » Santiago
ACTIVITÉ Étudiante
BASE Le Costa-Verde
TAILLE 1,70 m
POIDS 68 kg **YEUX** Marron
CHEVEUX Bruns à pointes blanches
POUVOIRS Elle peut prendre l'apparence et gagner les caractéristiques de toutes les créatures de la jungle du Costa-Verde : ses pouvoirs spécifiques dépendent de l'animal. Un lien mystique l'attache aux habitants de son pays.
ALLIÉS Iron Man, les Vengeurs, Jarvis
ENNEMIS Moïse Magnum, Thanos, Ronan

RESPONSABILITÉ NATIONALE
Silverclaw a brièvement intégré les Vengeurs, mais a choisi de redevenir un membre réserviste. Elle estime devoir se consacrer à sa patrie, le Costa-Verde.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	3	3	2	3

SONGBIRD

Mélissa Gold a autrefois été la super-vilaine Screaming Mimi. Membre des Maîtres du Mal, elle utilisait sa voix supersonique pour combattre les Vengeurs. Plus tard, elle a fait partie des Thunderbolts de Baron Zémo sous le nom de Songbird, mais bien vite elle s'est rebellée contre son chef car elle souhaitait rejoindre le camp du Bien. Norman Osborn a tenté de la tuer, mais Nick Fury lui a sauvé la mise.

La voix de Songbird avait déjà été modifiée avant qu'elle ne rejoigne les Maîtres du Mal. Lorsqu'elle a intégré le groupe, le Fixer lui a fait un autre cadeau : un harnais doté de superbes ailes soniques, qui lui permet de voler.

INFORMATIONS

NOM Mélissa Joan Gold
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,65 m
POIDS 66 kg **YEUX** Verts
CHEVEUX Rouges avec des mèches blanches
POUVOIRS Ses cordes vocales modifiées grâce à la cybernétique lui permettent de lancer des décharges soniques qui sont de véritables armes. Ces ondes de son lui donnent le pouvoir d'influencer ses cibles, et créent des ailes pour qu'elle vole.
ALLIÉS Nick Fury, la Veuve Noire, MACH-I, Œil-de-Faucon (Clint Barton)
ENNEMIS Norman Osborn, le Tireur, Graviton

Les implants dans sa gorge augmentent ses pouvoirs liés au son.

Le harnais de Songbird transforme les ondes sonores en énergie.

Son costume moulant lui confère une silhouette aérodynamique, idéale pour voler.

MIMI LA MENACE
En tant que Screaming Mimi, Melissa était beaucoup plus débridée et dangereuse. Elle aimait sa vie de criminelle.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	2	6	4	2	3

SPACE PHANTOM [LE FANTÔME DE L'ESPACE]

Le Fantôme de l'Espace vient des Limbes, un endroit où les âmes perdues échouent et tombent sous le joug d'Immortus. Il peut remplacer n'importe quelle personne vivante en imitant son apparence, alors que l'âme en peine est envoyée dans les Limbes pour la durée de cette imposture. On a cru, pendant des années, que le Fantôme de l'Espace était un vilain unique, mais lors de la Guerre de la Destinée les Vengeurs ont découvert qu'il en existe une infinité, tous identiques, qui vivent dans les Limbes sous les ordres d'Immortus.

Lorsque le Fantôme a pris la place de Hulk, les autres Vengeurs ont été bernés. Le géant vert a quitté le groupe, comprenant la peur de ses coéquipiers.

INTOUCHABLE
Dieu nordique, Thor fait partie des rares personnages que le Fantôme de l'Espace ne pourrait pas remplacer

Il peut imiter l'apparence et les pouvoirs des objets et des êtres vivants.

Il est impossible de distinguer un Fantôme de l'Espace d'un autre.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Serviteur
BASE Les Limbes
TAILLE 1,95 m **POIDS** 107 kg
YEUX Inconnus **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Se transformant en n'importe quelle créature, il la remplacera de manière si convaincante que personne ne se rendra compte qu'il s'agit en fait du Fantôme de l'Espace.
ALLIÉS Immortus, les autres Fantômes de l'Espace
ENNEMIS Les Vengeurs, Hulk, l'Homme-Araignée

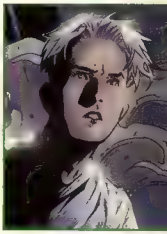
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	5	2	2	3

SPEED

Speed and his allies in the Young Avengers teamed up with another team of teenage Super Heroes called the Runaways to fight the alien Skrulls during the Skrull invasion of Earth.

Le super-héros Tommy Shepherd a été élevé dans une famille normale, mais il a été envoyé en maison de correction pour avoir accidentellement réduit son école en cendres. Il faisait partie de la liste de Vengeurs potentiels établie par la Vision, qu'Iron Lad a utilisée pour localiser ses futurs coéquipiers. Tommy et son camarade Wiccan se ressemblent comme des jumeaux, bien qu'ils aient été élevés dans des familles différentes. On pense qu'ils sont en fait les enfants magiques de la Sorcière Rouge, longtemps portés disparus.



Il est possible que les pouvoirs de Speed lui viennent de son oncle Vif-Argent.

INFORMATIONS

NOM Thomas « Tommy » Shepherd
ACTIVITÉ Étudiant
BASE New York
TAILLE 1,75 m
POIDS 91 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blancs
POUVOIRS Tommy peut courir plus vite que le son. Il peut également produire des vibrations qui accélèrent le mouvement des atomes composant les objets, ce qui les fait exploser.
ALLIÉS Les Jeunes Vengeurs, Captain America
ENNEMIS Kang, le Super-Skrull

HÉROS VENGEURS
Speed a récemment combattu aux côtés de ses coéquipiers pour défendre Asgard contre Norman Osborn.

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ	NIVEAU DE PUISSANCE
3	3	4	2	2	4	

SPIDER-MAN [L'HOMME-ARAIGNÉE]

Peter Parker est devenu Spider-Man lorsqu'il a été mordu par une araignée radioactive qui lui a conféré des superpouvoirs. Il a d'abord utilisé ses aptitudes nouvelles pour devenir une star de la télé. Mais quand ses actes ont conduit à la mort de son oncle Ben, il s'est rendu compte que de grands pouvoirs impliquent de grandes responsabilités. Depuis, l'Araignée est devenue un vrai super-héros.

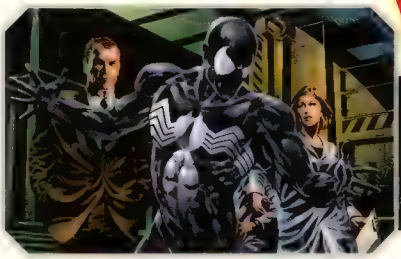
L'Araignée a rencontré les Vengeurs assez tôt dans sa carrière et a combattu à leurs côtés en diverses occasions. Peter est récemment devenu membre officiel de l'équipe, et rapidement il s'est affirmé en tant que rouage essentiel et apprécié de son organisation.

INFORMATIONS

NOM Peter Benjamin Parker
ACTIVITÉ Photographe professionnel, aventurier
BASE New York
TAILLE 1,75 m **POIDS** 85 kg
YEUX Noisette
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS L'Araignée peut adhérer à la plupart des surfaces et possède une force, une rapidité et des réflexes surhumains. Son « sens de l'Araignée » le prévient du danger. Ses lance-toiles aux poignets lui permettent de tisser une toile ultrasolide.
ALLIÉS Les Quatre Fantastiques, les Vengeurs
ENNEMIS Norman Osborn (Iron Patriot), Docteur Octopus, le Vautour, l'Homme-Sable

Le masque de Peter préserve son identité secrète.

Les dispositifs à ses poignets tissent une toile qui emprisonne ses ennemis, ou projettent des fils auxquels Spidey peut se balancer.



VENIMEUX Le dernier Venom s'est récemment fait passer pour l'Araignée dans l'équipe des Vengeurs, dirigée par Norman Osborn.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	3	4	4	3

SPIDER-WOMAN

5

Spider-Woman était membre de l'organisation criminelle Hydra avant qu'elle ne perce à jour les sinistres motivations de celle-ci. Après avoir échappé à son emprise, elle est devenue détective privé et a combattu aux côtés des X-Men. Plus tard, elle a intégré les Vengeurs, mais il s'est avéré que cette Spider-Woman était en réalité un imposteur skrull. Depuis, la véritable femme-araignée a rejoint l'équipe.

Au début de sa carrière, Spider-Woman a travaillé à son insu pour Hydra. Elle a même combattu Nick Fury avant de rejoindre le camp du Bien.

SPIDER-QUI ?
Quand Jessica a, pendant une époque, abandonné le rôle de Spider-Woman, plusieurs autres ont repris le flambeau, dont Julia Carpenter.

Ses ailes rétractiles proviennent de son ancien costume d'agent d'Hydra. Elle peut désormais voler sans elles.

Elle peut tuer ou blesser en émettant des décharges bioélectriques.

Une substance adhésive secrétée par la plante de ses pieds et par ses mains lui permet d'adhérer à toutes les surfaces.

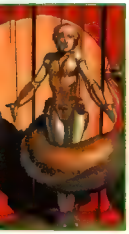
INFORMATIONS

NOM Jessica Drew
ACTIVITÉ Aventurière, détective privé
BASE New York
TAILLE 1,75 m **POIDS** 65 kg
YEUX Verts **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Dotée d'une force et d'une rapidité surnaturelles, Jessica peut concentrer son énergie bioélectrique en « décharges venimeuses » pouvant assommer ou tuer un humain de constitution normale. Elle peut adhérer à n'importe quelle surface et émettre une odeur qui attire les hommes et repousse les femmes. Récemment, elle a acquis la capacité de voler.
ALLIÉS Nick Fury, Captain America, Wolverine, Miss Marvel
ENNEMIS Hydra, Morgane la Fée, Charlotte Winter

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	5	4	4	3	3

SQUIRREL GIRL



Squirrel Girl est une mutante adolescente qui, lors de sa première sortie en tant que super-héroïne, a terrassé Docteur Fatalis à l'aide d'une armée d'écureuils. Plus tard, elle a intégré les Vengeurs des Grands Lacs. Squirrel a été amoureuse de Speedball (devenu Penance) et a vaincu son ennemi, la Voix-aux-Yeux-d'Insecte. Son assistant Monkey Joe a été tragiquement tué par un ex-coéquipier jaloux, mais elle a, depuis, trouvé un nouvel écureuil préféré, Tippy-Toe.

Squirrel Girl et son armée d'écureuils ont un jour vaincu le mercenaire Georges Batroc, alias le Sauteur. Elle a également à son tableau de chasse la Voix-aux-Yeux-d'Insecte, Thanos, MODOK, Giganto et Deadpool.

INFORMATIONS

NOM Doreen Green
ACTIVITÉ Étudiante, aventurière
BASE Milwaukee, Wisconsin
TAILLE 1,60 m **POIDS** 46 kg
YEUX Marron **CHEVEUX** Bruns
POUVOIRS Force, rapidité, réflexes – ses capacités sont extraordinaires. Elle possède de petites griffes rétractiles, des incisives redoutables et une queue préhensile. Elle entretient un lien empathique avec son écureuil préféré, et possède la faculté de parler à tous les autres écureuils.
ALLIÉS Les Vengeurs des Grands Lacs, Œil-de-Faucon, Oiseau-Moqueur, Tippy-Toe
ENNEMIS Docteur Fatalis, Maelstrom, la Voix-aux-Yeux-d'Insecte

Elle émet des bruits d'écureuil pour communiquer avec ses alliés à fourrure.

Sa queue préhensile est un attribut de sa mutation

Les poches de sa ceinture contiennent des noisettes qui lui procurent un surplus d'énergie.

EN PAUSE
Quand elle ne combat pas le crime, Doreen apprécie de passer du temps à se détendre en compagnie de ses écureuils favoris.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	3	4	2	3

STARFOX

Éros est né sur Titan, une des lunes de Saturne. Il était une célèbre figure mythologique sur la Terre bien avant de devenir membre des Vengeurs sous le nom de Starfox. Ses connaissances scientifiques sont de première importance pour l'équipe.

Éros est le plus jeune fils de Mentor, le chef d'un groupe d'Éternels vivant sur Titan. Il aime la vie et ses plaisirs, contrairement à son frère aîné Thanos qui est obsédé par la mort. Lorsque Éros intègre les Vengeurs, la première Guêpe suggère qu'il adopte le nom de Starfox car celui-ci sonne de manière plus héroïque qu'Éros. Depuis, Starfox a prouvé qu'il était un membre apprécié de l'équipe.

INFORMATIONS

NOM Éros
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Titan
TAILLE 1,82 m **POIDS** 85 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Roux
POUVOIRS Starfox peut faire naître un sentiment de bien-être et de plaisir chez ceux qui l'entourent. Il peut maîtriser l'énergie cosmique et la transformer en décharges. Sa force est remarquable et il vieillit beaucoup moins vite que les humains. Starfox peut également survivre dans le vide intersidéral et au fond des mers ; il peut aussi voler.
ALLIÉS Genis-Vell, les Éternels, les Vengeurs
ENNEMIS Thanos, le Super-Skrull, Morgane la Fée

Starfox maîtrise plus de 500 langues extra-terrestres.

Il peut créer autour de lui un champ de force invisible pour se déplacer dans l'espace et sous l'eau.

Il a la capacité de pousser les gens à tomber amoureux.

LA FILLE AUX YEUX VERTS
Starfox a connu de près de nombreux héros et héroïnes, comme, par exemple, Miss Hulk.

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
3	4	3	3	3	5

NIVEAU DE PUISSANCE

S STARHAWK

Stakar Ogord est le fils des super-héros Quasar et Kismet, venant d'une réalité alternative. Il a reçu ses pouvoirs cosmiques des mains du Dieu Faucon de la planète Arcturus et, devenu Starhawk, il a aidé les Gardiens de la Galaxie à vaincre les Badoons au 31e siècle. Il a combattu avec les Vengeurs contre Korvac et a récemment aidé les Gardiens de la Galaxie de notre époque.

Stakar partage l'identité de Starhawk avec sa sœur adoptive, Aleta Ogord. Même si, en général, ils fonctionnent en bonne intelligence, il est arrivé qu'ils se brouillent, chacun cherchant à posséder le pouvoir de Starhawk.

INFORMATIONS

NOM Stakar Ogord
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,93 m
POIDS 204 kg
YEUX Blancs, sans pupille visible
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Starhawk peut produire une énergie lumineuse, soit sous la forme d'une luminescence, soit sous celle de décharges de chaleur très puissantes. Il utilise les photons pour se mouvoir à très grande vitesse.
ALLIÉS Les Gardiens de la Galaxie, les Défenseurs, les Vengeurs
ENNEMIS Les Badoons, Korvac

Starhawk crée des photons, de minuscules particules de lumière, qui lui permettent de voler.

Il peut émettre de la lumière pour éclairer sa route ou aveugler ses adversaires.

JUSTE À TEMPS
Starhawk a voyagé depuis le 31e siècle jusqu'au présent afin de protéger le monde contre Korvac.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	4	3	2	4	7

STATURE

Cassie Lang est la fille de Scott Lang, le deuxième Homme-Fourmi. Son père a fait partie des Quatre Fantastiques et des Vengeurs, et elle a passé du temps avec les deux groupes en grandissant. Cassie a toujours voulu être une super-héroïne comme son père et, après sa mort, elle a utilisé les particules de Pym pour acquérir le pouvoir de modifier sa taille. Elle a intégré les Jeunes Vengeurs avant de rejoindre les Vengeurs de Hank Pym.

Au sein des Jeunes Vengeurs, Cassie a récemment affronté les Jeunes Maîtres, une équipe de super-vilains adolescents. Les Jeunes Maîtres, qui ont choisi leur nom en hommage aux Maîtres du Mal, ont subi une franche défaite.

LA GUERRE DES SKRULLS
Cassie a combattu aux côtés de nombreux super-héros et super-vilains contre les Skrulls lorsque ceux-ci ont envahi la Terre.

Le costume de Cassie est basé sur la tenue de l'Homme-Fourmi, son père.

Le costume change de taille en même temps qu'elle.

En ce moment, Cassie est la petite amie de la Vision.

INFORMATIONS

NOM Cassandra « Cassie » Lang
ACTIVITÉ Étudiante
BASE New York
TAILLE Variable
POIDS Variable
YEUX Bleus **CHEVEUX** Blonds
POUVOIRS Cassie a le pouvoir de grandir et de rapetisser tout comme son père, l'Homme-Fourmi. Mais ses pouvoirs sont corrélés à ses émotions, et il lui est arrivé de rétrécir sous le coup de la gêne.
ALLIÉS Les Jeunes Vengeurs, Hank Pym, les Quatre Fantastiques
ENNEMIS Kang, le Super-Skrull, Norman Osborn (Iron Patriot)

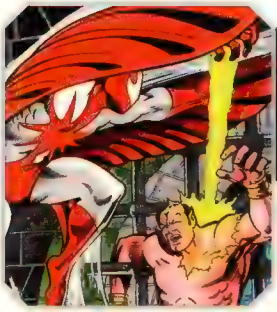
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	DÉFAITE
1	5	4	3	2	2

STINGRAY

Le docteur Walter Newell est océanographe. Il a créé son costume de Stingray quand le gouvernement l'a obligé à capturer le Sub-Mariner soupçonné d'être le complice des extra-terrestres. Stingray a accompli la mission, mais il a libéré Namor car il était convaincu de son innocence. Il est plus tard entré en contact avec les Vengeurs lorsque ceux-ci ont déménagé leur QG sur l'île artificielle de l'Hydrobase – son laboratoire s'y trouve aussi. Il les a rejoints lors de plusieurs missions et il fait actuellement partie de l'Initiative.

Iron Man a cru que l'armure de Stingray était construite grâce à sa technologie. Il se trompait. Les deux héros sont désormais amis.



BATAILLE SOUS-MARINE
Stingray et le Sub-Mariner se sont affrontés, mais ce n'était qu'un malentendu ; ils sont, depuis, devenus des alliés.

Son appareillage respiratoire lui permet de rester indéfiniment sous l'eau.

Des ailes lui permettent de voler, et d'avancer plus vite dans l'eau.

INFORMATIONS

NOM Docteur Walter Newell
ACTIVITÉ Océanographe
BASE Mobile
TAILLE 1,88 m
POIDS 100 kg
YEUX Noisette
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Sa force et sa rapidité sont hors du commun. L'armure de Stingray lui permet de survivre et de respirer au fond des océans ; elle produit aussi des décharges d'électricité.
ALLIÉS Le Sub-Mariner, la Chose, les Vengeurs
ENNEMIS Les Maîtres du Monde, Kang, les Hommes de Lave, le Requin-Tigre

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	4	4	2	4	3

STRANGER [L'ÉTRANGER]

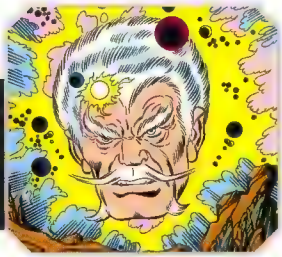
L'Étranger possède la force et l'intelligence combinées des milliards de personnes qui vivaient autrefois sur Gigantus. Ces êtres se sont tous regroupés en un seul afin de vaincre l'extra-terrestre nommé Overmind qui menaçait leur planète. L'Étranger est fasciné par la Terre et les surhommes qui y vivent, et il en a parfois emmené certains pour les étudier. Il les a même aidés, en devenant l'allié des Vengeurs contre Nébula.

L'Étranger et quelques autres créatures puissantes, dont Galactus, ont autrefois été capturées par Thanos lorsque le Titan dément a pris possession du Gant de l'Infini.

L'Étranger peut changer de forme et de taille selon ses envies.

Il est énigmatique. Personne ne sait vraiment ce qui le motive.

EXPLORATEUR DES ÉTOILES
L'Étranger peut projeter son image à travers la Galaxie pour communiquer avec d'autres créatures.



INFORMATIONS

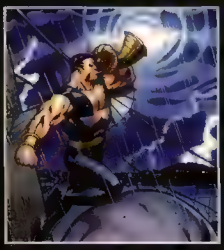
NOM Inconnu
ACTIVITÉ Scientifique
BASE Mobile
TAILLE Variable
POIDS Variable
YEUX Noirs **CHEVEUX** Blancs
POUVOIRS L'Étranger possède des pouvoirs cosmiques et psioniques qui dépassent l'entendement humain. Il est capable de modifier sa forme et sa taille à volonté, de manipuler la gravité et de se mouvoir à travers le Cosmos de manière quasi instantanée, en transportant qui il désire. Il peut également jeter de puissantes décharges d'énergie et créer des champs de force impénétrables.
ALLIÉS Aucun
ENNEMIS Overmind, Magnéto, Pluton

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
7	7	6	2	7	7

SUB-MARINER [LE SUB-MARINER]

Seigneur du royaume sous-marin d'Atlantis, le Sub-Mariner, alias Namor, est le fils d'un humain et d'une Atlante. Bien qu'il ait été, dans un premier temps, hostile aux habitants de la surface, il a fini par s'allier à Captain America et aux Vengeurs pour combattre les nazis durant la Seconde Guerre mondiale. Mais il demeure avant tout fidèle à Atlantis, prêt à affronter quiconque menacerait son royaume, même s'il s'agit de ses alliés et de ses amis.



Le Sub-Mariner peut contrôler les Léviathans qui vivent dans les profondeurs des océans. Il les appelle à l'aide de la Corne de Protée, une relique atlante.

INFORMATIONS

NOM Namor McKenzie
ACTIVITÉ Roi d'Atlantis
BASE Atlantis **TAILLE** 1,82 m
POIDS 126 kg **YEUX** Bleu-gris
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Namor jouit d'une constitution, d'une rapidité et d'une résistance surhumaines. Sa superforce augmente lorsqu'il est sous l'eau. Les ailes qu'il possède aux chevilles lui permettent de voler. Il peut voir clairement même dans l'obscurité des profondeurs océanes, respirant aussi bien sur terre que sous l'eau. Un lien télépathique l'unit à la plupart des animaux marins.
ALLIÉS Captain America, Hulk, la Torche Humaine (I), les Quatre Fantastiques, Docteur Strange
ENNEMIS Le Requin-Tigre, Nitro, Attuma

Namor respire sous l'eau grâce aux branchies derrière ses oreilles.

FACE À BUCKY
Lorsque Bucky remplace Steve Rogers dans le rôle de Captain America, il se retrouve face au roi d'Atlantis.

Le Sub-Mariner peut nager à une vitesse atteignant les 100 km/h.

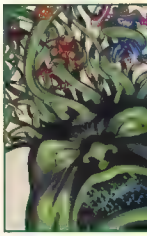
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
2	6	6	4	2	3

SUPREME INTELLIGENCE

[L'INTELLIGENCE SUPRÊME]

L'Intelligence Suprême est un être organique artificiel créé par les Krees afin de contenir l'intelligence et l'expérience combinées de tous leurs plus grands esprits. Lors de la première guerre entre Krees et Skrulls, elle a manipulé Rick Jones et Captain Marvel dans le but de stimuler l'évolution des Krees. On l'a crue morte à plusieurs reprises, une fois les Vengeurs ont même pensé l'avoir tuée, mais elle a toujours trouvé le moyen de revenir pour reprendre le contrôle sur son peuple.



En tant que chef de l'Empire kree, l'Intelligence Suprême avait à sa disposition d'innombrables légions de soldats.

Ce personnage possède de puissantes capacités psychiques.

Son esprit artificiel est maintenu en vie à l'aide d'une technologie avancée.

DOMINATION SUPRÊME
Les plans de conquête de l'Intelligence Suprême l'ont amenée à affronter les Vengeurs.

INFORMATIONS

NOM L'Intelligence Suprême, ou Supremor
ACTIVITÉ Ex-souverain des Krees
BASE Mobile
TAILLE Inconnue
POIDS Inconnu
YEUX Jaunes
CHEVEUX Aucun, mais possède des tentacules verts sur la tête.
POUVOIRS L'Intelligence Suprême possède de nombreuses capacités psychiques et télépathiques. L'exacte étendue de ses pouvoirs demeure inconnue.
ALLIÉS Les Krees
ENNEMIS Les Vengeurs, les Skrulls, les Shi'ars

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	4	3	6	6	2

SWORDSMAN [LE BRETTEUR]

Le premier Swordsman était Jacques Duquesne, l'entraîneur d'Œil-de-Faucon (Clint Barton). D'abord connu comme un super-vilain, Swordsman a changé, et a rejoint le camp du Bien. Amoureux de Mantis, il est mort une première fois en la sauvant, ainsi que les Vengeurs, de Kang le Conquérant. Après avoir ressuscité, il a épousé Mantis. Possédé par un extra-terrestre, il est mort une seconde fois lors d'un combat contre les Vengeurs. Il y a eu en tout quatre incarnations de Swordsman par des personnages différents.

Une nouvelle incarnation de Swordsman a fait partie des Thunderbolts. Ce personnage a rejoint l'équipe de criminels repentis pour plusieurs missions avant d'être tué par Venom.

BRETTEUR MALÉFIQUE Une version maléfique de Swordsman a combattu pour Proctor dans l'équipe des Collecteurs.

Swordsman est également un adepte du couteau, il en porte un par sécurité, au cas où il perdrait son épée au cours d'un combat.

Son épée peut lancer des décharges d'énergie et des éclairs, et cracher du gaz immobilisant les adversaires.

INFORMATIONS

NOM Jacques Duquesne
ACTIVITÉ Mercenaire, aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,81 m **POIDS** 114 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Noirs
POUVOIRS Il porte une épée modifiée par le super-vilain Mandarin. Cette arme lance des éclairs et du feu, elle diffuse un gaz paralysant et projette des décharges d'énergie.
ALLIÉS Mantis, Œil-de-Faucon, les Vengeurs (anciens ennemis)
ENNEMIS L'Enchanteresse (ancienne alliée), Powerman (ancien allié)

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	2	2	6	2	2

TASKMASTER

Le Taskmaster peut reproduire tous les gestes qu'il voit, et il utilise ce pouvoir pour devenir un mercenaire très prisé. Mais il a été vaincu par les Vengeurs, bien qu'il puisse imiter toutes leurs techniques de combat. Après avoir passé des années à guerroyer dans le camp des criminels, il est devenu un agent du gouvernement au cours de la Guerre Civile des super-héros, puis instructeur au Camp Hammond. On ignore sa situation actuelle.

Le Taskmaster a affronté nombre de héros, dont l'Homme-Araignée. Il est capable de calquer ses gestes sur n'importe quelle technique de combat de ses ennemis. Il peut également les combiner, ce qui lui donne un avantage certain !

Le Taskmaster utilise un inducteur d'images pour remplacer son visage par celui de n'importe qui d'autre.

Sa ceinture de gadgets contient tout un arsenal de guerre.

Son bouclier en alliage de métaux peut aussi être lancé.

LE GANG DES TROIS Récemment, le Taskmaster a travaillé avec Iron Patriot (Norman Osborn) et le Hood.

INFORMATIONS

NOM Inconnu
ACTIVITÉ Mercenaire, instructeur
BASE Mobile
TAILLE 1,85 m **POIDS** 110 kg
YEUX Inconnus
CHEVEUX Bruns
POUVOIRS Il possède des réflexes photographiques, ce qui lui permet de mimer les mouvements qu'une autre personne a effectués devant lui. Il a appris de nombreux arts martiaux en copiant les scènes d'action des films. Il possède également une mémoire photographique et peut imiter la voix des autres.
ALLIÉS Norman Osborn, le Sorcier, le Constricteur, Crâne Rouge
ENNEMIS Captain America, Daredevil, Moon Knight, le Punisher

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	3	2	7	4	2

TERMINATRIX

Terminatrix, alias Ravonna, est une princesse du 40e siècle qui voyage dans le temps. Elle s'est d'abord opposée à Kang le Conquérant avant de s'éprendre de lui. En essayant de le protéger contre Baltag, elle a été blessée et est tombée dans le coma. Le Maître des Jeux lui a rendu la santé et lui a révélé que Kang aurait pu l'aider, mais avait choisi de ne pas le faire ; Ravonna a donc juré de prendre sa revanche. Elle est devenue un assassin, et les Vengeurs se sont souvent retrouvés mêlés à ses plans.

À l'origine, Ravonna était une princesse du petit royaume d'Eximiétatius, au 40e siècle. Kang a promis d'épargner le royaume si elle l'épousait, mais elle a refusé.

INFORMATIONS

NOM Ravonna Lexus Renslayer
ACTIVITÉ Princesse
BASE Mobile
TAILLE 1,72 m **POIDS** 65 kg
YEUX En général bleus ; variables.
CHEVEUX En général blonds ; variables.
POUVOIRS D'une force, d'une rapidité, d'une endurance et d'une agilité fabuleuses, Ravonna utilise une technologie avancée pour modifier son apparence. Experte du voyage temporel, elle invoque ses diverses incarnations d'époques différentes pour venir l'aider dans un combat. Très habile dans la lutte à mains nues, elle est dotée également d'une intelligence supérieure.
ALLIÉS Docteur Druide, Carélius
ENNEMIS Kang, les Vengeurs, Baltag

Terminatrix est dotée d'un esprit tactique affûté.

Ses vibro-lames peuvent transpercer la plupart des armures.

La technologie métamorphe lui permet de changer d'apparence à volonté.

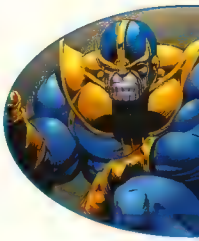
CONQUÊTE MORTELLE
Ravonna a été abattue et presque tuée en sauvant Kang de Baltag qui avait pris son royaume de force.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	4	6	6	3	3

THANOS

Thanos est un Titan à la puissance démesurée. Il a, en une occasion, rencontré la Mort et, comme elle lui est apparue sous la forme d'une femme, il a été obsédé par l'idée de conquérir son amour, même si pour cela il lui fallait détruire l'Univers afin de l'impressionner. Récemment, il a été tué en tentant de stopper la Vague d'Annihilation et Nova l'a vu aux côtés de la Mort. Mais il est probable que son retour ne soit qu'une question de temps, et qu'une fois de plus il va semer le chaos dans l'Univers.



Thanos a un jour acquis le Gant de l'Infini, un objet au pouvoir immense. Ses six Gemmes de l'Infini lui permettaient de contrôler le temps, l'espace, la réalité, les âmes, la force et le psychisme.

Son esprit est résistant aux attaques psychiques.

La force de Thanos est augmentée par son utilisation de la science et de la magie ensemble.

Les Gemmes de l'Infini sont placées sur les doigts et sur la paume du Gant de l'Infini.

MARCHAND DE MORT
Son obsession pour la Mort l'a conduit à tuer des milliards d'êtres.

INFORMATIONS

NOM Thanos
ACTIVITÉ Conquérant
BASE Mobile
TAILLE 1,97 m
POIDS 493 kg
YEUX Rouges
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Thanos est doté d'une force, d'une endurance et de réflexes surdéveloppés. Il est quasiment invulnérable, et peut projeter des décharges d'énergie de ses mains, ainsi que mentalement.
ALLIÉS La Mort
ENNEMIS Starfox, Warlock, Captain Marvel

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	7	6	4	6	3

THOR

Thor est le dieu nordique du Tonnerre. Lorsque son père Odin a jugé que Thor devenait trop fier, il l'a exilé sur la Terre sous l'identité du boiteux docteur Donald Blake. Mais Blake a trouvé un bâton et il a revêtu son statut divin, le bâton devenant son marteau, Mjolnir. Thor est un membre fondateur des Vengeurs et reste l'un des plus valeureux protecteurs de la Terre.

Thor est des plus respectés parmi les dieux nordiques, et il vit avec eux à Asgard. Il a été élevé avec Loki. Thor est considéré comme le fils favori d'Odin, le fils le plus puissant, ce qui a toujours rendu jaloux son frère adoptif.

INFORMATIONS

NOM Thor Odinson
ACTIVITÉ Prince d'Asgard, dieu du Tonnerre
BASE Asgard
TAILLE 1,95 m
POIDS 320 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS
Il possède une force et une endurance immenses, et peut contrôler le tonnerre et les éclairs. À l'aide de Mjolnir, il peut voler et ouvrir des portails entre les dimensions.
ALLIÉS Le Trio Palatin, Captain America, Beta Ray Bill
ENNEMIS Surtur, Loki, l'Homme Absorbant, les Démolisseurs

Mjolnir est pratiquement incassable.

La ceinture de puissance double la force de Thor durant les batailles, mais le laisse affaibli à leur issue.

L'ÉCLAIR FRAPPE
Thor a la capacité de contrôler les éclairs, et peut les invoquer afin qu'ils frappent ses ennemis.

Le corps de Thor est plus dense que celui des humains.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	7	6	4	2	4

THOR GIRL

Tarène est née dans un monde extra-terrestre. Elle a rencontré Thor, le dieu nordique, quand celui-ci l'a aidée à venger la destruction de sa patrie par le Titan dément Thanos. Tarène a été si impressionnée par Thor qu'elle s'est transformée en Asgardienne et elle est devenue son alliée sous le nom de Thor Girl. Elle a combattu aux côtés des Vengeurs quand Hulk a menacé New York. Actuellement, Thor Girl fait partie de l'Initiative.

Thor Girl a bravement fait face à Ragnarok quand Thor a été ranimé sous l'identité d'un clone cyborg. Vaincue, mais sauvée par les New Warriors, elle est partie pour prévenir le véritable Thor.

CRISE D'INDENTITÉ
Au cours de l'invasion des Skrulls, il a été révélé que Thor Girl faisait partie des extra-terrestres. On ignore à quel moment elle a été remplacée.

En frappant le sol de son marteau, Thor Girl peut prendre une apparence humaine.

Elle peut se servir de son marteau comme d'une arme. Lancé sur un ennemi, il revient toujours à elle.

INFORMATIONS

NOM Tarène
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Camp Hammond
TAILLE 1,72 m **POIDS** 159 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Blonds
POUVOIRS Invulnérable, elle est dotée d'une force extraordinaire. En tant que déesse asgardienne, elle est sans âge. Son marteau mystique n'est pas seulement une arme physiquement puissante, il peut également servir pour lancer des décharges d'énergie ou pour contrôler la météo. Elle peut voler grâce à lui.
ALLIÉS Thor, Justice, Ultra Girl
ENNEMIS Ragnarok, les Skrulls, Thanos

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	5	4	3	2	3

3-D MAN (L'HOMME TRIDIMENSIONNEL)

Delroy Garrett est le deuxième 3-D Man. L'athlète manqué a reçu ses pouvoirs de la Triune, cette sinistre organisation de développement personnel, afin qu'il l'aide à discréditer les Vengeurs. Lorsque Delroy (alors nommé Triathlon) découvre les intentions maléfiques de la Triune, il se retourne contre elle pour sauver les héros. Il découvre aussi que ses pouvoirs ont été volés au premier 3-D Man, et il reprend ce nom pour honorer son prédécesseur.

Delroy croyait que la Triune avait déclenché ses pouvoirs. Il est devenu son porte-parole et a affronté les Vengeurs avant de découvrir que l'organisation se servait de lui pour discréditer l'équipe des héros.

VISION DE SKRULLS
3-D Man peut voir les Skrulls ayant pris l'apparence de héros, et il a rejoint le Skrull Kill Krew pour les traquer.

Les lunettes de 3-D Man lui permettent de repérer les Skrulls dissimulés et de révéler leur véritable apparence.

L'exercice régulier le maintient en forme.

Son costume est une version modernisée de celui que portait le premier 3-D Man.

INFORMATIONS

NOM Delroy Garrett
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,87 m
POIDS 91 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Sa force, sa vélocité, sa résistance et ses sens sont approximativement trois fois supérieurs à la limite que peut atteindre un humain normal. Son corps renferme la « Tri-Force », une énergie qu'il peut concentrer dans ses yeux pour repérer les Skrulls.
ALLIÉS L'Initiative, le Skrull Kill Krew, les Vengeurs
ENNEMIS La Triune, les Skrulls

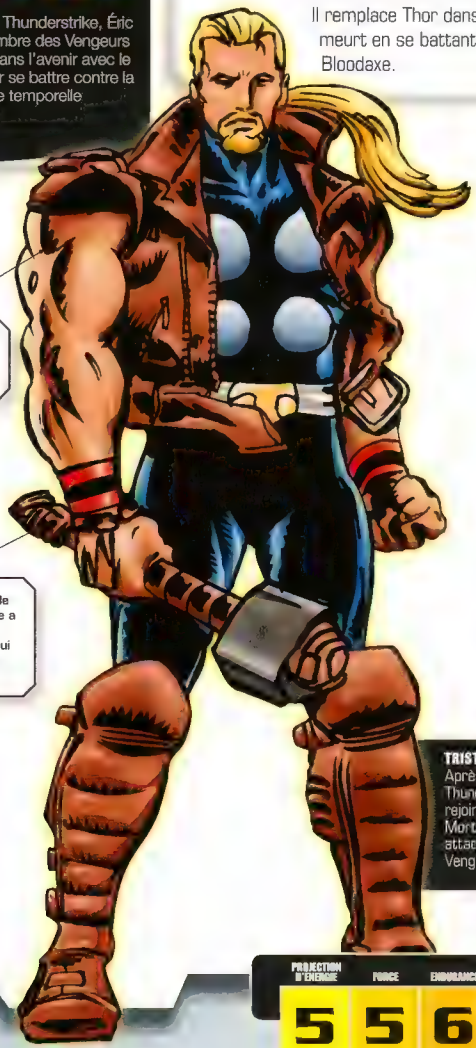
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	3	4	2	3

THUNDERSTRIKE

En tant que Thunderstrike, Éric devient membre des Vengeurs et voyage dans l'avenir avec le groupe pour se battre contre la super-vilaine temporelle Terminatrix.

Lorsque l'architecte Éric Masterson manque de mourir en défendant Thor, Odin le relie mystiquement à son fils pour le sauver. Éric et Thor partagent le même corps jusqu'à ce que Thor soit banni d'Asgard. À ce moment, Masterson se retrouve seul aux commandes et il prend la place du dieu du Tonnerre. Odin lui confie les pouvoirs de ce dernier ainsi qu'un marteau nommé Thunderstrike, et Éric adopte ce surnom. Il remplace Thor dans l'équipe des Vengeurs, mais meurt en se battant contre la malédiction de Bloodaxe.



Son costume ressemble à celui de Thor.

Le marteau de Thunderstrike a été fabriqué exprès pour lui par les dieux nordiques.

INFORMATIONS

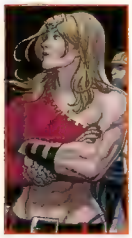
NOM Éric Kevin Masterson
ACTIVITÉ Architecte, aventurier
BASE New York, Asgard
TAILLE 1,95 m
POIDS 320 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Thunderstrike possède une force et une énergie surhumaines, il manie le marteau enchanté nommé Thunderstrike qui peut émettre des décharges électriques et jeter des éclairs. Il lui permet également de voler.
ALLIÉS Thor, les Vengeurs
ENNEMIS Bloodaxe, Mongoose

TRISTE LÉGION
Après sa mort, Thunderstrike rejoint la Légion des Morts-Vivants, qui attaque les Vengeurs.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	5	6	3	2	5

THUNDRA



Thundra est une puissante guerrière venue d'un futur où les hommes et les femmes s'affrontent en permanence. Elle a été renvoyée dans le passé afin de battre les plus grands guerriers mâles de notre époque. Bien qu'elle n'apprécie guère les hommes, elle est devenue l'amie d'Hypérion et s'est battue contre les Vengeurs lorsque l'équipe d'Hypérion, le Sinistre Escadron, les a défiés. Récemment, Thundra a aidé le Hulk rouge à échapper à l'Intelligensia, un groupement de génies du Mal, avant de rejoindre son époque.

Thundra est l'une des plus puissantes femmes du monde. Elle s'est récemment alliée à d'autres super-héroïnes formidables telles que Miss Hulk et la Valkyrie, afin de mettre un terme aux destructions du Hulk rouge.

INFORMATIONS

NOM Thundra
ACTIVITÉ Guerrière
BASE Mobile
TAILLE 2,15 m
POIDS 175 kg
YEUX Verts
CHEVEUX Roux
POUVOIRS De nature surhumaine, Thundra a obtenu, grâce à des modifications génétiques, une force immense et une grande endurance. Guerrière surentraînée, son arme de prédilection est une chaîne longue de plusieurs mètres.
ALLIÉS Arkon, la Valkyrie, le Hulk rouge, la Chose
ENNEMIS Mahkizmo, le Penseur Fou, le Nth Man (le N-ième Homme)

La chaîne qui lui sert d'arme est reliée à son bracelet, mais peut également être attachée à la ceinture.

Les modifications génétiques et des années d'entraînement ont donné à Thundra une force et une énergie formidables.

UNE FILLE POUR THUNDRA
Thundra est tombée enceinte en utilisant les cellules de Hulk. Leur fille Lyra se fait maintenant appeler Miss Hulk.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	5	6	4	2	2

TIGER SHARK [REQUIN-TIGRE]

Aussi féroce et meurtrier qu'il en a l'air, Requin-Tigre était autrefois Todd Arliss, un nageur de niveau olympique. Il a dû mettre un terme à sa carrière à la suite d'un accident, et sa structure génétique s'est trouvée mêlée à celle d'un requin-tigre et du Sub-Mariner. Ennemi juré à la fois de Namor et de son ami Stingray, il est devenu membre des Maîtres du Mal de Crâne-d'Œuf, et a combattu les Vengeurs à plusieurs reprises. Il adhère actuellement à la Légion Fatale.

À l'origine, Requin-Tigre était une créature surhumaine et amphibie, mais il a muté davantage. Norman Osborn a loué ses services pour chasser et éliminer le mercenaire Deadpool. Requin-Tigre a failli le tuer, mais c'est lui qui a été vaincu à la fin.

Sous l'eau, Requin-Tigre respire grâce à des branchies sur ses joues.

À terre, sa peau reste humide grâce à un système de circulation hydraulique intégré à son costume.

PRINCIPAL OFFENSEUR
Le Hulk rouge a récemment invité Requin-Tigre à rejoindre son équipe d'Offenseurs, aux côtés de Terrax et de Baron Mordo.

INFORMATIONS

NOM Todd Arliss
ACTIVITÉ Criminel
BASE Mobile
TAILLE 1,82 m **POIDS** 225 kg
YEUX Gris **CHEVEUX** Bruns
POUVOIRS Le corps d'Arliss a été modifié chirurgicalement et génétiquement afin qu'il acquière des caractéristiques de requin. Il possède une force et une endurance prodigieuses, et peut nager à une vitesse de 130 km/h. Sa puissance s'accroît au contact de l'eau, et il porte donc sur terre un costume doté d'un système de circulation hydraulique intégré.
ALLIÉS
Crâne-d'Œuf, Baron Zémo
ENNEMIS
Le Sub-Mariner, Hank Pym, Stingray, les Vengeurs

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	5	5	2	2	3

T TIGRA

Greer Nelson était autrefois la Chatte, une justicière costumée. Mais en rencontrant une peuplade perdue d'Hommes-Chats, elle a été transformée en leur championne, et a pris une apparence plus féline. Elle peut aisément changer son aspect humain en Tigra, mais préfère en général rester Tigra. Greer a été membre des Vengeurs ainsi que des Vengeurs de la Côte Ouest, et une des chefs de l'Initiative. Mais lorsque Norman Osborn a pris le contrôle, elle a démissionné et fondé la Résistance des Vengeurs.

Tigra a rejoint le groupe formé par Spider-Woman, la Femme Invisible, Tornade, Hellcat et la Veuve Noire dans le but de stopper le Hulk rouge.

AMIS SUPER-HÉROS
Tigra a de nombreux amis dans la communauté des super-héros, et a combattu dans les rangs de plusieurs équipes, dont les Vengeurs.

INFORMATIONS

NOM Greer Grant Nelson
ACTIVITÉ Officier de police, aventurière
BASE Chicago **TAILLE** 1,75 m
POIDS 90 kg
YEUX Verts
CHEVEUX Noirs quand elle est humaine ; fourrure orange à rayures noires en tant que Tigra.
POUVOIRS Elle voit dans le noir. Ses sens sont aiguisés à l'extrême. Ses force, agilité et pouvoir de guérison sont inimaginables.
ALLIÉS Les Vengeurs, Loup Rouge, l'Araignée, Spider-Woman
ENNEMIS Kraven, le Super-Skrull, le Minotaure

Elle possède des griffes acérées.

La championne des Hommes-Chats est dotée de la rapidité et de la force d'un félin.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	4	4	4	3	3

TITANIA

Titania est l'une des femmes les plus fortes du monde, mais elle a toujours utilisé sa puissance à des fins criminelles. Autrefois adolescente chétive et discrète, elle a été transformée lorsque Docteur Fatalis lui a conféré une force extraordinaire afin qu'elle l'aide à combattre un groupe de héros. Malgré sa vigueur, elle a été vaincue par Miss Hulk, devenant son ennemie jurée. Titania est mariée à l'Homme Absorbant et a combattu les Vengeurs au sein des Maîtres du Mal.

Titania hait Miss Hulk depuis leur première rencontre. Quand Titania a volé une des Gemmes du Pouvoir, elle a enfin pu vaincre son ennemie, et a bien failli la tuer.

La Gemme du Pouvoir a accru la force de Titania dans des proportions cosmiques.

Les pointes sur son costume renforcent sa protection et lui confèrent un aspect plus féroce.

LE CADEAU DE FATALIS
Docteur Fatalis a donné ses pouvoirs à Titania alors qu'ils étaient prisonniers sur le Battleworld. Elle y a rejoint l'armée des super-vilains.

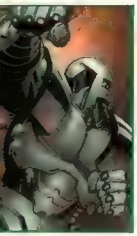
INFORMATIONS

NOM Mary MacPherran
ACTIVITÉ Criminelle
BASE Mobile
TAILLE 1,95 m
POIDS 273 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blond-roux
POUVOIRS Titania est dotée d'une force surhumaine égale à celle de Miss Hulk. Elle possède en outre une énergie fabuleuse. Sa peau est pratiquement indestructible et résiste au feu. Titania pourrait manier des substances corrosives sans se blesser.
ALLIÉS L'Homme Absorbant, Crâne-d'Œuf, Docteur Fatalis
ENNEMIS
Miss Hulk, l'Homme-Fourmi, la Guêpe, les Vengeurs

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	6	5	4	2	2

T TITANIUM MAN [L'HOMME-DE-TITANE]



Le scientifique russe Boris Bullski fit construire la première armure de l'Homme-de-Titane afin de vaincre Iron Man et de prouver sa valeur à ses dirigeants communistes. Mais Boris échoua dans cette tentative et dans les suivantes, et fut abandonné par ses compatriotes. Plus tard, il regagna les faveurs du pouvoir et devint membre des Supersoldats Soviétiques qui tentèrent d'arrêter Magnéto. Il entra en conflit avec les Vengeurs et les X-Men à cette occasion. Un nouvel Homme-de-Titane apparut depuis, mais son identité demeure inconnue.

L'Araignée combattit l'Homme-de-Titane lorsque celui-ci tenta de tuer Iron Man.

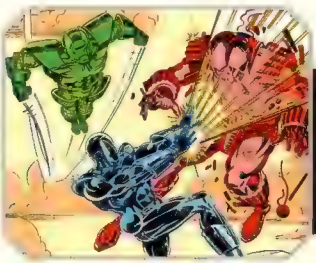
INFORMATIONS

NOM Boris Bullski
ACTIVITÉ Agent du gouvernement soviétique
BASE Moscou
TAILLE 2,13 m **POIDS** 216 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Bruns
POUVOIRS L'armure de l'Homme-de-Titane augmente 50 fois la force de celui qui la porte et lui permet de voler. Elle peut supporter des conditions environnementales extrêmes, comme l'espace intersidéral ou les profondeurs sous-marines. L'armure est également équipée de diverses pièces sophistiquées, dont les gants pouvant lancer des décharges d'énergie et le système de camouflage.
ALLIÉS Darkstar, le Garde Rouge, la Dynamo Pourpre
ENNEMIS
Iron Man, les Vengeurs

Son casque est équipé de systèmes de communication et de rayons optiques.

L'épaisse armure offre une protection ultime contre les attaques.

Ses gants émettent des décharges d'énergie de faible amplitude qui peuvent brûler n'importe quoi par simple contact.



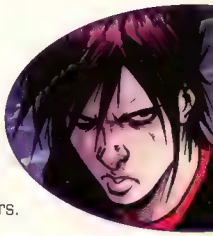
LES VENGEURS RUSSES
L'Homme-de-Titane est membre des Supersoldats Soviétiques, la réponse de l'U.R.S.S. aux Vengeurs.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	5	6	4	3	4

TRAUMA

Le père de Trauma est Cauchemar, le maître de la dimension des rêves. Son pouvoir lui permet de se transformer en la plus grande peur d'une personne, mais ça l'a poussé à tuer accidentellement MVP lors de leur première séance d'entraînement à l'Initiative. Trauma a été considéré comme dangereux jusqu'à ce que le Fauve et Dani Moonstar lui apprennent à mieux contrôler ses pouvoirs. Il conseille désormais les autres héros et les aide à dominer leurs problèmes et leurs peurs.

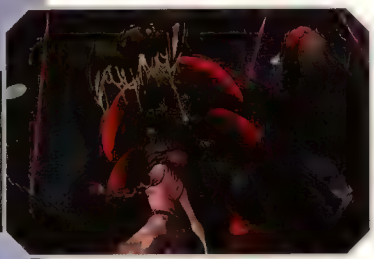


Depuis qu'il a appris à accepter ses pouvoirs, Terrance est devenu conseiller au Camp Hammond. Là, il enseigne aux autres super-héros comment affronter leurs pires phobies. Une de ses premières patientes a été Thor Girl, traumatisée par son combat contre le clone de Thor, Ragnarok.

INFORMATIONS

NOM Terrance Ward
ACTIVITÉ Conseiller psychologique
BASE Camp Hammond
TAILLE 1,75 m **POIDS** 88 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Trauma a développé ses dons télépathiques à un certain niveau, ce qui lui permet de lire dans les esprits et de discerner quelles sont les peurs les plus intimes de ses ennemis. Il peut alors transformer son corps en une manifestation physique de cette peur afin de terrifier son adversaire. Trauma ne connaît pas encore les limites de ses pouvoirs.
ALLIÉS Cloud 9, le Fauve, Thor Girl, le Gantelet
ENNEMIS KIA, Ragnarok, Hydra, Cauchemar

ARACHNOPHOBIE
Trauma a démontré son pouvoir en se transformant en araignée, la plus grande terreur d'Armory. La réaction terrifiée de celle-ci a conduit à la mort de MVP.



NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	5	5	4	4	4

TWO-GUN KID

Two-Gun Kid combattait l'injustice au Far West. Il s'est lié aux Vengeurs quand ils sont arrivés dans le passé. Kid a été tué lors d'un duel, mais Miss Hulk a arrangé les choses : remontant le temps, elle l'a ramené vivant dans notre époque. Il s'est associé avec elle durant la Guerre Civile et est ensuite devenu un chasseur de prime. Il dirige actuellement l'équipe des Étoiles du Désert en Arizona dans le cadre de l'Initiative des Cinquante États.

Miss Hulk a sauvé la vie de Matt en l'amenant dans le présent, et il est devenu un de ses proches alliés. Il a même tenté de devenir un avocat comme elle avant de prendre la direction des Étoiles du Désert en Arizona.

INFORMATIONS

NOM Matt Liebowicz (alias Matt Hawk)
ACTIVITÉ Chasseur de prime
BASE Arizona
TAILLE 1,75 m **POIDS** 73 kg
YEUX Bleus **CHEVEUX** Bruns
POUVOIRS Le Two-Gun Kid est un cavalier et un tireur hors pair. Il ne rate jamais sa cible, et il peut atteindre sans problème des cibles mouvantes, même si lui-même est en train de se déplacer. Il est très doué au lasso. Chasseur réputé, il pourrait localiser aisément sa proie.
ALLIÉS Miss Hulk, Kid Colt, Loup Rouge
ENNEMIS Kang, le Fantôme de l'Espace

Ses deux colts contiennent chacun six balles.

Tonnerre est le fidèle destrier de Two-Gun Kid, entraîné à répondre à ses sifflements et à ses ordres.

L'OUEST SAUVAGE
Au Far West, Two-Gun Kid a fait équipe avec Rawhide Kid, le Cavalier de la Nuit et Kid Colt, pour combattre le crime.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	4	3	2

ULTRAGIRL

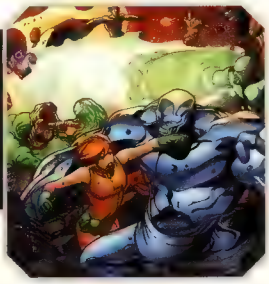
Susanna « Suzy » Sherman pensait être une fille normale. Elle a été choquée de découvrir qu'elle était dotée de superpouvoirs et qu'elle était une guerrière kree nommée Tsu-Zana, que beaucoup de ses compatriotes considéraient comme leur sauveur. Ses superpouvoirs lui ont apporté gloire et publicité, et elle a ensuite rejoint les New Warriors sous le nom d'Ultragirl. Durant la Guerre Civile, elle a combattu aux côtés de Captain America avant de rejoindre l'Initiative. Elle fait actuellement partie de la Résistance des Vengeurs avec son petit ami Justice.

Ultragirl et ses alliés de l'Initiative ont été aidés par son petit ami Justice et ses New Warriors lorsque Ragnarok, le clone de Thor, s'est déchaîné. Déçue par l'Initiative, Ultragirl a rejoint Justice et ses coéquipiers.

Son costume est conçu à partir d'une combinaison qu'elle a portée lors d'un défilé de mode.

Autrefois chétive, elle a gagné sa carrure d'athlète pratiquement du jour au lendemain lorsque ses pouvoirs sont apparus.

RECHERCHÉE Norman Osborn a envoyé les U-Foes, des ex-criminels, pour défier Ultragirl et ses alliés lorsqu'ils se sont rebellés contre lui.



INFORMATIONS

NOM Susanna Lauren « Suzy » Sherman, née Tsu-Zana
ACTIVITÉ Étudiante, parfois mannequin
BASE Mobile
TAILLE 1,65 m
POIDS 116 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Ultragirl est d'une force fabuleuse. Elle peut voler à très grande vitesse et guérir très rapidement. L'étendue exacte de ses pouvoirs reste à déterminer.
ALLIÉS Justice, Thor Girl, Captain America, Miss Hulk, Miss Marvel
ENNEMIS Les Skrulls, Ragnarok

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	5	4	3	2	3

ULTRON

Ultron est un puissant robot qui se modernise constamment. Créé par le docteur Hank Pym, il s'est émancipé et, depuis, il tente sans cesse de conquérir et de détruire l'humanité. Il a essayé de tuer son concepteur un nombre incalculable de fois, et a même construit la Vision dans ce but. Un nouvel Ultron, se faisant appeler Ultron Pym, a récemment infiltré les Vengeurs par le biais du robot Jocaste. Peu importe combien de fois il échoue, Ultron revient toujours dans une nouvelle version encore plus meurtrière.

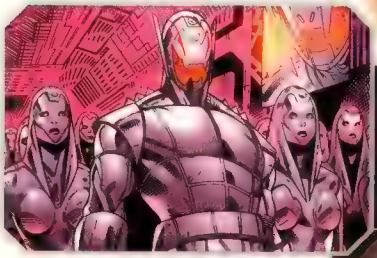
Ultron a failli détruire les Vengeurs à plusieurs reprises. Il a une fois anéanti toute la population de la Slorénie avant qu'ils ne puissent l'arrêter.

INFORMATIONS

NOM Ultron
ACTIVITÉ Maître des Phalanx
BASE Mobile
TAILLE 1,80 m, variable
POIDS 243 kg, variable
YEUX Rouge éclatant
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Ses capacités évoluent à chaque version, mais il a toujours été doté d'une force et d'une résistance supérieures. Il peut voler. Parmi ses nombreuses armes on compte un rayon qui hypnotise ses victimes, lui permettant de contrôler leurs esprits et de manipuler leurs souvenirs.
ALLIÉS Les Phalanx
ENNEMIS Hank Pym, Jocaste, les Vengeurs

L'esprit d'Ultron est basé sur le schéma cérébral de Hank Pym.

Il est alimenté par une pile nucléaire interne.



LES ROBOTS D'ULTRON Ultron a récemment utilisé les nouveaux robots Jocaste de Hank Pym pour sa nouvelle tentative de détruire les Vengeurs.

Son corps est principalement composé d'adamantium, le métal le plus résistant du monde.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	6	7	4	4	3

U.S. AGENT

John Walker est l'un des rares à avoir endossé le costume de Captain America. Il a démissionné lorsqu'il s'est rendu compte que Steve Rogers était mieux taillé pour ce rôle. Il est réapparu sous l'identité de l'U.S. Agent, travaillant pour le gouvernement avant de rejoindre les Vengeurs de la Côte Ouest. Son patriotisme extrême le conduit souvent à s'opposer à ses coéquipiers.

L'U.S. Agent a été soulagé de rejoindre les Vengeurs de Hank Pym. Cela lui a permis de quitter l'équipe canadienne de la Division Oméga que Tony Stark lui avait ordonné d'intégrer en tant que liaison pour les États-Unis.

INFORMATIONS

NOM John F. Walker
ACTIVITÉ Agent du gouvernement
BASE Mobile
TAILLE 1,90 m
POIDS 122 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS L'U.S. Agent est doté d'une force, d'une énergie et d'une endurance titanesques. Il est également pourvu de réflexes rapides et d'une agilité hors du commun, qui soulignent ses facultés acrobatiques naturelles. Il se rétablit très vite.
ALLIÉS Le Sub-Mariner, Union Jack, Hank Pym
ENNEMIS Iron Monger, Magnéto, Ultron, Loki

L'épaisse armure pare-balles d'U.S. Agent contient du vibranium pour la renforcer.

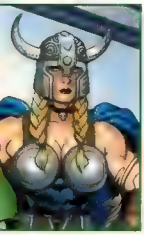
Sur son bouclier en vibranium sont inscrits les noms des soldats tombés pour l'Amérique.

DEUX CAPTAIN AMERICA
L'U.S. Agent a endossé le rôle de Captain America dans une nouvelle mouture des Envahisseurs. Pendant ce temps, Steve Rogers était encore un membre actif des Vengeurs.

NIVEAU DE PUISSANCE

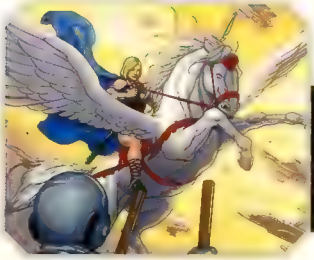
PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
2	4	3	4	2	3

VALKYRIE



Samantha Parrington a été transformée en Brunhilde la Valkyrie par l'Enchanteresse, dans le but de détruire les Vengeurs. Plus tard, la Valkyrie est revenue dans le corps de Barbara Norris ; elle a rejoint les Défenseurs pour se battre contre les Vengeurs lorsque Dormammu et Loki ont poussé les deux groupes à s'affronter. Samantha a récemment été encore une fois transformée en Valkyrie, et elle fait partie de l'Initiative.

Au sein des Défenseurs, la deuxième Valkyrie a aidé à combattre le puissant objet magique nommé l'Œil Maléfique. Elle a été l'un des membres les plus constants de l'équipe.



ÉQUITATION D'ALTITUDE Valkyrie se déplace sur un cheval ailé nommé Aragorn. C'est le Chevalier Noir qui le lui a offert.

La Valkyrie est très doué à la lance.

Son costume se transforme en une tenue de combat quand elle tire son épée.

On dit que son épée indestructible, baptisée Croc-de-Dragon, a été taillée dans une dent de dragon.

INFORMATIONS

NOM Brunhilde, Samantha Parrington
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Asgard
TAILLE 1,90 m en tant que Valkyrie ; 1,70 m en tant que Samantha
POIDS 216 kg en tant que Valkyrie ; 59 kg en tant que Samantha
YEUX Bleus **CHEVEUX** Blonds
POUVOIRS Valkyrie est encore plus forte qu'un dieu d'Asgard. Guerrière accomplie, elle possède une vigueur, une rapidité et une endurance hors normes. Elle peut prédire quand une personne va périr.
ALLIÉS Miss Hulk, Docteur Strange, Thundra, Hulk, le Sub-Mariner
ENNEMIS L'Enchanteresse, Pluton

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	5	4	5	3	2

VÉNOM

Pendant des années, Mac Gargan a été le Scorpion, un super-vilain sans cesse mis à mal par son ennemi juré, l'Homme-Araignée. Lorsque Eddie Brock, le premier Vénom, a revendu le symbiote qui lui conférait ses pouvoirs, celui-ci s'est greffé sur Gargan qui est devenu une version plus vicieuse et plus meurtrière de Vénom. Durant la Guerre Civile, ce nouveau super-vilain a intégré les Thunderbolts, puis les Vengeurs de Norman Osborn, se faisant passer pour l'Araignée.

En tant que membres des Thunderbolts, Vénom et Mac Gargan ont enfin pu se venger de l'Araignée. Avec l'aide de leurs nouveaux alliés, ils ont bien failli tuer le héros.

Son armure ultrarésistante absorbe les balles et les petites armes blanches.

Le symbiote extra-terrestre permet à Vénom de faire sortir des griffes, des crocs et une queue hérissée de pointes.

Comme l'Araignée, il peut tisser sa toile et adhérer aux murs.

INFORMATIONS

NOM MacDonald « Mac » Gargan
ACTIVITÉ Agent du gouvernement
BASE Mobile
TAILLE 1,85 m
POIDS 115 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Bruns (crâne rasé)
POUVOIRS La greffe du symbiote de Vénom a augmenté la force et la rapidité que Gargan avait quand il était le Scorpion. Le symbiote peut également neutraliser le sens-radar de l'Araignée.
ALLIÉS Norman Osborn, Swordsman
ENNEMIS L'Homme-Araignée, les Skrulls

FACE À LEURS DÉMONS Vénom et ses collègues Vengeurs (d'Osborn) ont combattu des démons que Morgane la Fée a envoyés pour les éliminer.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	5	5	2	2	3

VÉRANKE

Véranke était une reine skrull qui ordonna l'invasion de la Terre car elle eut foi en une prophétie qui désignait cette planète comme le nouveau havre de paix pour son peuple. Elle prit la place de Spider-Woman et infiltra le SHIELD, l'Hydra et les Vengeurs afin de les affaiblir avant l'attaque des Skrulls. Même lorsqu'il fut découvert qu'Élektra était une Skrull et que l'infiltration fut révélée au grand jour, Véranke conserva son rôle et continua à semer la zizanie entre les héros. Elle fut tuée par Norman Osborn.

Afin d'infiltrer les rangs des super-héros de la Terre, Véranke choisit Spider-Woman. Elle pensait que ce rôle lui permettrait de faire le plus de dégâts possible.

MAÎTRESSE MANIPULATRICE
En tant que Spider-Woman, elle manipulait de nombreux héros et vilains de la Terre afin de préparer l'invasion des Skrulls.

En tant que Skrull, Véranke pouvait changer d'apparence à volonté.
Étant reine, elle portait des tenues plus élaborées que celles de ses sujets.

INFORMATIONS

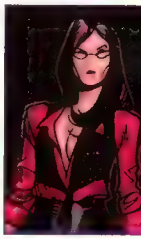
NOM Véranke
ACTIVITÉ Reine
BASE Mobile
TAILLE 1,77 m **POIDS** 59 kg
YEUX Verts **CHEVEUX** Verts
POUVOIRS Véranke était dotée d'une force surhumaine, et comme tous les Skrulls, elle pouvait changer de forme et prendre l'apparence de n'importe quel animal ou personne. En se métamorphosant en Spider-Woman, elle acquit certains de ses pouvoirs.
ALLIÉS Le Super-Skrull, le Pourpoint Jaune (Criti Noll), les Skrulls
ENNEMIS Iron Man, M. Fantastique, Ronin (Clint Barton), Wolverine

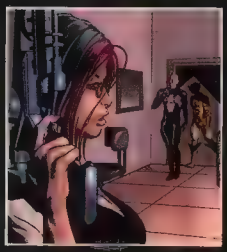
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
2	3	3	4	6	2

VICTORIA HAND

Victoria Hand est la directrice adjointe de la HAMMER, l'agence qui remplace le SHIELD. Elle a été personnellement nommée par Norman Osborn pour devenir son bras droit, et elle occupe une position cruciale. Elle est même autorisée à faire passer les Vengeurs d'Osborn à l'action si le besoin se fait sentir. Efficace, mais froide et impitoyable, elle a une aversion prononcée pour Tony Stark et pour Nick Fury – ils ont ignoré ses suggestions lorsqu'ils étaient à la tête du SHIELD.





En tant que bras droit de Norman Osborn, Victoria Hand a accès à beaucoup d'armes, très puissantes qui, pour la plupart, étaient déjà utilisées par le SHIELD. Savoir se servir de ces armes était une nécessité pour pouvoir diriger l'équipe de Vengeurs.

L'esprit vif et tactique de Victoria en fait l'assistante parfaite pour Osborn.

Victoria Hand exerce une influence apaisante sur son directeur, et elle tente de freiner ses projets les plus déments.

INFORMATIONS

NOM Victoria Hand
ACTIVITÉ Directrice adjointe de la HAMMER
BASE La tour des Vengeurs
TAILLE Inconnue
POIDS Inconnu
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs avec des mèches rouges
POUVOIRS Victoria ne possède pas de pouvoirs spéciaux, mais elle a bénéficié de l'entraînement classique du SHIELD. Sa forme physique est exceptionnelle. Elle maîtrise plutôt bien la technologie.
ALLIÉS Norman Osborn
ENNEMIS Nick Fury, Tony Stark, les Vengeurs

PRISE EN CHARGE
Victoria Hand était responsable de la préparation des missions pour les Vengeurs de Norman Osborn.

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	2	2	3	3	2

NIVEAU DE PUISSANCE

VISION

La Vision est un androïde originellement créé par Ultron à partir des restes de la première Torche Humaine et des souvenirs de Wonder Man. Envoyé pour infiltrer et détruire les Vengeurs, il se retourne contre son créateur et devient un membre éminent de l'équipe. Il a été détruit lorsque la Sorcière Rouge a attaqué les Vengeurs, et a plus tard été reconstruit par Iron Lad.

INFORMATIONS

NOM Vision
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,90 m
POIDS 136 kg, variable
YEUX Rouges **CHEVEUX** Aucun
POUVOIRS La Vision possède le pouvoir de contrôler sa propre densité, et peut devenir intangible à volonté. Il peut également lancer des décharges d'énergie de son front et communiquer avec les autres machines.
ALLIÉS Stature, Iron Lad, La Guêpe II, Jarvis
ENNEMIS Les Jeunes Maîtres, Loki, Kang

Iron Lad a compulsé les données de la Vision qui contenait des informations sur une nouvelle génération de héros potentiels, afin de former les Jeunes Vengeurs.

La cellule solaire sur le front de la Vision peut émettre un rayon infrarouge et des radiations à micro-onde.

Son costume est un mélange de l'armure d'Iron Lad et du vieux système opérationnel de la Vision.

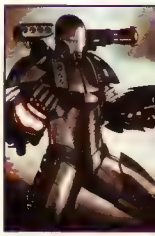
VISION ROMANTIQUE
Amoureux de la Sorcière Rouge, malgré sa nature non-humaine, la Vision a fini par se marier avec elle.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	5	6	3	4	3

WAR MACHINE

James Rhodes est War Machine, une version militarisée d'Iron Man. Il est une des rares personnes à avoir revêtu l'armure d'Iron Man en plus de Tony Stark. Il l'a tout d'abord portée pour remplacer Stark lors de sa convalescence. Quand celui-ci a été guéri et a repris du service, Rhodes a conservé une armure et s'est rebaptisé War Machine. Plus dur et moins clément qu'Iron Man, il a été détruit au cours d'un combat. Tony Stark et Bethany Cabe l'ont ressuscité sous la forme de l'ultime cyborg.



Jim Rhodes était un soldat avant qu'il ne rencontre Tony Stark, et son passé militaire se reflète dans son alter ego War Machine. Rhodes a également été le pilote personnel de Tony Stark, et les deux hommes sont des amis fidèles.

INFORMATIONS

NOM James « Jim » Rupert Rhodes
ACTIVITÉ Ancien soldat, pilote de Tony Stark, aventurier
BASE Un satellite en orbite
TAILLE 1,85 m
POIDS 95 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Poivre et sel
POUVOIRS Sans son armure – aucun.
ALLIÉS Iron Man, Bethany Cabe
ENNEMIS Kang, Fin Fang Foom, Norman Osborn

La plaque thoracique peut lancer un puissant uni-rayon, similaire à celui d'Iron Man.

L'armure de War Machine pourrait absorber des systèmes mécaniques, même au cours d'un combat.

UNE ARMÉE À LUI TOUT SEUL
Lors d'un conflit en Afrique, War Machine s'est reconstruit avec assez d'équipement pour s'attaquer à une petite armée.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	6	6	4	4	5

WARLOCK

Warlock a été créé par un groupe de super-scientifiques avides de pouvoir, l'Enclave. Ils cherchaient à produire une race de surhommes afin de conquérir le monde. Mais Warlock s'est rebellé et, avec l'aide du Maître de l'Évolution, a rejoint le camp du Bien. Il est mort à plusieurs reprises, mais à chaque fois il s'est retrouvé dans un cocon dont il a finalement éclos, ressuscité. Warlock possède aussi un terrible secret : une version future et diabolique de lui-même, le Magus.

Après sa récente résurrection, les actes de Warlock ont provoqué le retour de Magus, son jumeau diabolique.

INFORMATIONS

NOM Adam Warlock
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,95 m
POIDS 109 kg
YEUX Rouges
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Warlock possède plusieurs superpouvoirs, dont la superforce et la superendurance. Il a la capacité d'utiliser l'énergie cosmique pour lancer des décharges sur ses ennemis, et peut également voler à très grande vitesse.
ALLIÉS Alicia Masters, Gamora, Captain Marvel, les Quatre Fantastiques
ENNEMIS Thanos, le Magus, l'Homme-Bête

Warlock a été génétiquement conçu pour devenir l'humain parfait.

Il possède la Gemme de l'Âme, qui lui permet de sentir les âmes des autres.

Sa peau est dorée.

LA GUERRE DE L'INFINI
Warlock a mené de nombreux super-héros dans un combat contre Thanos lorsque le Titan démentiel s'est emparé du Gant de l'Infini.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	IMPUNITÉ
7	6	7	6	5	6

WASP [LA GUÊPE]

La Guêpe a connu une relation difficile avec Hank Pym, et ce depuis leur rencontre. Ils ont fini par se marier après de nombreuses années et bien des difficultés, mais les troubles mentaux de Hank ont conduit à leur divorce.

Peu de temps après que Hank Pym est devenu le premier Homme-Fourmi, Janet Van Dyne l'a rejoint sous le nom de la Guêpe, car elle cherchait à venger la mort de son père. Elle est ensuite devenue un des membres fondateurs des Vengeurs et elle est restée dans l'équipe jusqu'à sa mort apparente lors de l'Invasion de la Terre par les Skrulls. Ayant découvert que Janet est peut-être en vie, Hank tente de la reconquérir.

INFORMATIONS

NOM Janet Van Dyne
ACTIVITÉ Aventurière
BASE Mobile
TAILLE 1,60 m
POIDS 50 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Auburn
POUVOIRS Janet peut voler à une vitesse allant jusqu'à 100 km/h. Grâce aux particules Pym, elle peut changer de taille et rétrécir aux dimensions d'un insecte, ou devenir haute comme un immeuble. Elle émet des décharges bioélectriques pour assommer ses adversaires.
ALLIÉS Hank Pym, la Vision, Captain America
ENNEMIS Le Pourpoint Jaune (Criti Noll), Crâne-d'Œuf

Janet a arboré de nombreux costumes différents.

Les ailes de la Guêpe apparaissent lorsqu'elle rétrécit et sont résorbées quand elle grandit.

Janet a commandé les Vengeurs pendant une longue période : ce rôle lui convenait parfaitement, du fait de son expérience.

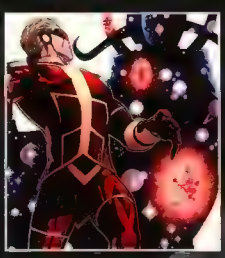
GUÊPE GÉANTE
La Guêpe peut devenir géante, comme elle l'a fait lors d'un voyage en Angleterre.

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	2	2	3	2	3

NIVEAU DE PUISSANCE

WASP II [LA GUÊPE II]

Le docteur Hank Pym est le créateur des particules Pym qui lui permettent d'augmenter et de réduire sa taille. Il s'en est servi pour devenir le premier Homme-Fourmi, puis plus tard Giant Man et le Pourpoint Jaune. L'Homme-Fourmi était un membre fondateur des Vengeurs avec Janet Van Dyne, la première Guêpe. Hank et Janet se sont mariés, mais ont fini par divorcer. Janet a été tuée lors de l'Invasion de la Terre par les Skrulls, et Pym a repris le nom de la Guêpe pour honorer son souvenir.



Hank a récemment reçu l'entité cosmique appelée Infinité. Il a été choisi par celle-ci pour devenir le Scientifique Suprême de la Terre grâce à sa faculté de rendre l'impossible possible par le biais de ses savantes inventions.

INFORMATIONS

NOM Docteur Henry « Hank » Pym
ACTIVITÉ Scientifique
BASE L'espace interdimensionnel
TAILLE 1,82 m, variable
POIDS 84 kg, variable
YEUX Bleus
CHEVEUX Blonds
POUVOIRS Hank n'a plus besoin des particules Pym pour changer de taille, il peut y parvenir par la force de sa volonté. Il gagne une puissance surhumaine en grandissant.
ALLIÉS La Guêpe (Janet Van Dyne), M. Fantastique, la Vision, Captain America, les Vengeurs
ENNEMIS Ultron, Norman Osborn (Iron Patriot)

Son costume change de taille en même temps que lui.

Les ailes de la Guêpe lui permettent de voler à grande vitesse.

LES PUISSANTS VENGEURS
Hank a récemment formé une nouvelle équipe de Vengeurs qui compte dans ses rangs le robot Jocaste.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ENERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITE
5	3	3	3	7	3

WHIZZER

Robert Frank est devenu le Whizzer après avoir été mordu par un cobra, puis sauvé grâce à la transfusion de sang d'une mangouste. Découvrant qu'il avait acquis de la supervitesse, il a utilisé ses nouveaux pouvoirs pour combattre les nazis lors de la Seconde Guerre mondiale. Après la guerre, lui et sa femme Miss America ont servi dans les rangs de l'Escouade de la Liberté avant de prendre leur congé pour élever leurs enfants. Il est sorti de cette retraite pour aider les Vengeurs, luttant à leurs côtés plusieurs fois avant de mourir sur le champ de bataille.

Durant la Seconde Guerre mondiale, le Whizzer faisait partie de la Légion de la Liberté aux côtés de Thin Man, Red Raven, Bucky, Miss America et d'autres. La Légion a combattu les Envahisseurs alors qu'ils étaient sous l'emprise mentale de Crâne Rouge.

Son costume a été conçu durant la guerre.

Les ailes sur son masque illustrent sa supervitesse.

JE SUIS TON PÈRE !
Robert a un moment cru être le père de Vif-Argent et de la Sorcière Rouge.

INFORMATIONS

NOM Robert Frank
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE 1,75 m
POIDS 82 kg
YEUX Marron
CHEVEUX Gris
POUVOIRS Le Whizzer pouvait développer une vitesse incroyable, plusieurs centaines de kilomètres à l'heure. En courant en rond, il pouvait devenir un typhon humain.
ALLIÉS L'Escouade de la Liberté, la Légion de la Liberté, Miss America, les Envahisseurs
ENNEMIS Crâne Rouge, Baron Zémo

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
4	3	4	3	4	6

WICCAN

Les superpouvoirs de Billy Kaplan sont apparus alors qu'il était au lycée et qu'il a soudain été capable de tenir tête à une brute. Devenu Wiccan, il est entré dans les Jeunes Vengeurs rassemblés par Iron Lad afin de combattre Kang. Il est très lié à son coéquipier Speed. Les deux héros se ressemblent comme des jumeaux, et Billy pense qu'ils sont les enfants perdus de la Sorcière Rouge. Récemment, Wiccan a utilisé ses pouvoirs pour aider Docteur Strange à vaincre Cauchemar.

Wiccan et ses coéquipiers des Jeunes Vengeurs ont rejoint de nombreux autres héros et vilains pour affronter les Skrulls extra-terrestres lors de leur invasion de la Terre. Wiccan était en tête des forces de la résistance.

INFORMATIONS

NOM William « Billy » Kaplan
ACTIVITÉ Étudiant, aventurier
BASE New York
TAILLE 1,62 m
POIDS 60 kg
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Wiccan a les facultés de jeter des sorts, de créer des champs de force et de lancer des éclairs. Il peut également léviter, voler et modifier la réalité.
ALLIÉS La Vision, les Jeunes Vengeurs, Captain America
ENNEMIS Kang, les Jeunes Maîtres, Norman Osborn (Iron Patriot)

Son costume est similaire à ceux que portent les Asgardiens. Wiccan l'a choisi à cause de sa faculté de lancer des éclairs, comme Thor.

Ses sorts peuvent modifier la réalité.

FORT POTENTIEL
Les capacités de Wiccan font de lui le plus puissant potentiel des Jeunes Vengeurs.

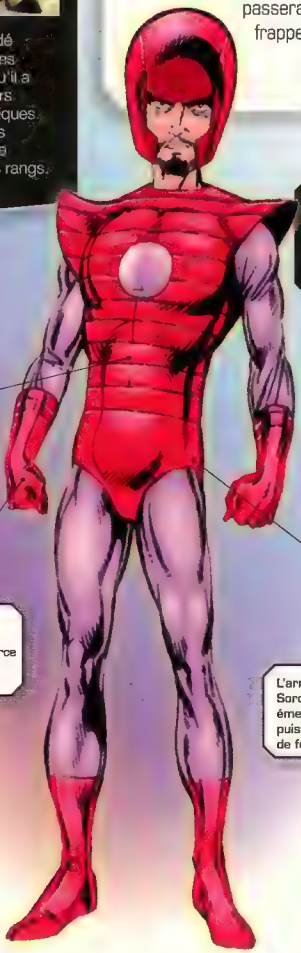
NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
5	2	4	3	3	2

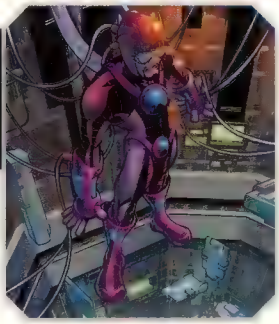
WIZARD [LE SORCIER]

Fondateur des Terrifics, le Sorcier considère M. Fantastique comme son ennemi juré. Il a plusieurs fois défié les Vengeurs, et a utilisé sa technologie pour rendre méchant l'Homme-Sable, alors réserviste de l'équipe de héros. Récemment, il les a attaqués en tant que membre du gang du Hood. Wizard a été vaincu par Docteur Strange, mais il ne se passera pas longtemps avant que ce fin stratège frappe à nouveau.

Le Sorcier a commandé plusieurs formations des Terrifics, une équipe qu'il a conçue comme l'envers maléfique des Fantastiques. Dans sa version la plus récente, Cole, la fille de Bentley, était dans ses rangs.



TECHNO SORCIER
Inventeur de talent, le Sorcier se fie à sa technologie pour vaincre ses ennemis.



Un système antigravitationnel permet à Wittman de voler.

Ses gants de puissance augmentent sa force et émettent des rayons d'énergie.

L'armure du Sorcier peut émettre un puissant champ de force défensif.

INFORMATIONS

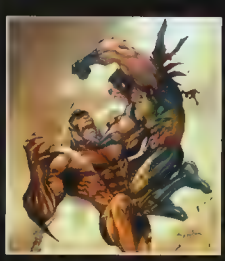
NOM Bentley Wittman
ACTIVITÉ Inventeur, criminel
BASE Mobile
TAILLE 1,75 m
POIDS 68 kg
YEUX Noisette
CHEVEUX Brun foncé
POUVOIRS Le Sorcier ne possède pas de pouvoirs particuliers. Il se fie à ses inventions et à son armure qui dissimule de nombreux pièges et armes.
ALLIÉS Le Piégeur, Hydro-Man, l'Homme-Sable, Titania, Klaw
ENNEMIS Les Quatre Fantastiques, les Vengeurs, Thundra, Médusa

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
6	4	6	2	5	3

WOLVERINE

Peu de super-héros sont aussi durs à cuire que Wolverine. Mutant enragé, il est né avec un pouvoir de régénération et des griffes acérées. Après avoir erré de par le monde pendant des années, il est devenu un des principaux membres des X-Men. Lorsqu'il a aidé à interrompre une évasion de super-vilains de la prison du Raft, Captain America l'a invité à rejoindre une nouvelle formation des Vengeurs. Il partage actuellement son temps entre les X-Men et les Vengeurs.



Wolverine et Dents-de-Sabre sont tous deux des mutants transformés par le gouvernement canadien dans le cadre du projet Arme X. Mais ce sont des ennemis jurés et ils se sont maintes fois affrontés.

INFORMATIONS

NOM James Howlett, alias Logan
ACTIVITÉ Aventurier, ancien espion
BASE Mobile
TAILLE 1,60 m
POIDS 88 kg ; 136 kg avec son squelette en adamantium
YEUX Bleus
CHEVEUX Noirs
POUVOIRS Wolverine est un mutant doté de sens surdéveloppés et de la capacité de régénérer les parties endommagées de son organisme. Il possède trois griffes rétractiles à chaque main qui sont, comme ses os, recouvertes d'adamantium, le métal le plus résistant du monde.
ALLIÉS Les X-Men, les Vengeurs, Captain America, Nick Fury, la Veuve Noire
ENNEMIS Dents-de-Sabre, Magnéto, Cyber, la Main

Les griffes de Wolverine peuvent trancher à peu près toutes les matières.

L'adamantium de ses os les rend quasiment incassables.

Sa capacité de régénération implique qu'il peut se remettre de n'importe quelle blessure en quelques instants.

L'ARME X
De l'adamantium a été injecté dans les os de Wolverine afin qu'il devienne l'arme vivante ultime. Le procédé a été très douloureux.

NIVEAU DE PUISSANCE

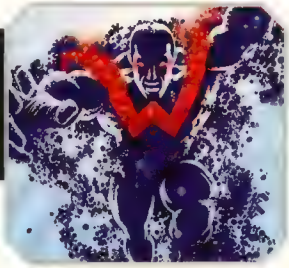
PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
2	4	4	7	2	2

WONDER MAN

Wonder Man combattit aux côtés des jeunes membres de l'Initiative lors d'une attaque des agents de l'Hydra. Sa puissance et ses ordres permirent aux héros de l'emporter.

Simon Williams était en prison pour détournement de fonds lorsqu'il fut libéré par Baron Zémo qui lui conféra des pouvoirs ioniques. Il accepta d'intégrer les Vengeurs sous le nom de Wonder Man et de les conduire dans un piège tendu par Zémo, mais il changea d'avis et il mourut apparemment en sauvant les héros. En réalité, les pouvoirs de Simon l'avaient placé dans un état végétatif dont il put guérir. Il vécut et devint un des Vengeurs les plus populaires.

RETOUR IONIQUE
On pensait que Williams était mort jusqu'à ce que la Sorcière Rouge l'aide à revenir à la vie sous la forme d'un être composé d'énergie.



Ses lunettes de soleil dissimulent ses yeux rouges, un effet secondaire de ses pouvoirs ioniques.

Sa faculté de voler n'est qu'un des multiples pouvoirs de Wonder Man.

INFORMATIONS

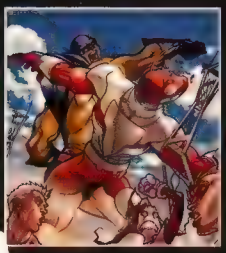
NOM Simon Williams
ACTIVITÉ Aventurier, acteur
BASE Mobile
TAILLE 1,95 m
POIDS 170 kg
YEUX Rouges
CHEVEUX Gris, teints en noir
POUVOIRS Wonder Man possède une force, une rapidité et une énergie fabuleuses. Il a des réflexes rapides et un degré élevé d'invulnérabilité. Tous ses pouvoirs proviennent de traitements expérimentaux à base d'énergie ionique.
ALLIÉS Le Fauve, la Sorcière Rouge, Œil-de-Faucon, Hank Pym
ENNEMIS Le Faucheur, Ultron, Baron Zémo

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
1	6	6	2	4	3

YELLOWJACKET [LE POURPOINT JAUNE]

L'agent skrull Criti Noll a remplacé Hank Pym dans le rôle du Pourpoint Jaune à l'époque de l'évasion des super-vilains de la prison du Raft, alors que l'invasion des Skrulls se mettait en place. Noll, sous les traits du Pourpoint Jaune, a induit le doute parmi les héros. Il a acquis un poste prépondérant au sein de l'Initiative et a semé le chaos. Il est mort en tentant d'échapper à la capture à la fin de l'invasion des Skrulls.



Alors qu'il se faisait passer pour le Pourpoint Jaune, Criti Noll a vaincu l'Homme-Fourmi (Eric O'Grady) au combat. Ils ont tous deux pris des tailles de géant pour s'affronter à Camp Hammond.

INFORMATIONS

NOM Criti Noll
ACTIVITÉ Agent skrull
BASE Camp Hammond
TAILLE Variable en tant que Criti Noll ; 1,82 m en tant que Pourpoint Jaune
POIDS Variables en tant que Criti Noll ; 84 kg en tant que Pourpoint Jaune
YEUX Variables en tant que Criti Noll ; bleus en tant que Pourpoint Jaune
CHEVEUX Variables en tant que Criti Noll ; blonds en tant que Pourpoint Jaune
POUVOIRS En tant que Skrull, Criti Noll est un métamorphe de naissance et peut prendre la forme de n'importe quel humain ou animal.
ALLIÉS Véranke
ENNEMIS Goliath (Bill Foster), KIA, Justice, 3-D Man

Le costume de Noll est une réplique exacte de celui que porte le véritable Pourpoint Jaune (Hank Pym).

Même un métamorphe skrull tel que Criti Noll a dû recevoir un entraînement d'appoint pour devenir une copie parfaite de Hank Pym.

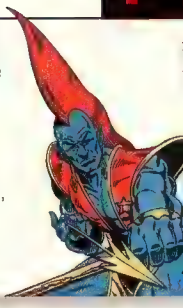
C'EST LA GUERRE
Durant la Guerre Civile des super-héros, Criti Noll a combattu aux côtés d'Iron Man contre Goliath et d'autres super-héros.

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
2	3	3	2	4	2

YONDU

Yondu est fils de la tribu des Zaotans, originaire de la planète Centauri IV. Il a rencontré le super-héros Vance Astro lorsque l'astronaute terrien a débarqué dans son monde peu avant l'invasion des Badoons. Tous deux capturés par les extra-terrestres, ils se sont évadés et ont formé les Gardiens de la Galaxie pour repousser l'envahisseur. En tant que Gardien, Yondu a remonté plusieurs fois le temps jusqu'à notre époque, et a combattu aux côtés des Vengeurs contre Korvac. On ignore où il se trouve actuellement.



Une branche des ancêtres de Yondu est liée aux Inhumains. Les deux espèces ont pour origine les manipulations génétiques des Krees dans un passé lointain.

GARDE NATUREL
Yondu possède un grand sens de l'honneur et un lien mystique avec la nature. Ces deux qualités font de lui un membre estimé des Gardiens de la Galaxie.

Son arc et ses flèches sont fabriqués dans un métal particulier sensible à la résonnance, que l'on ne trouve que sur Centauri IV.

En émettant une suite de tons précise, Yondu contrôle la trajectoire de ses flèches.

INFORMATIONS

NOM Yondu Udonta
ACTIVITÉ Aventurier
BASE Mobile
TAILLE Inconnue
POIDS Inconnu
YEUX Inconnus
CHEVEUX Aucun
POUVOIRS Natif de Centauri IV, Yondu est uni par un lien mystique à de nombreuses créatures vivantes, évoluées ou non. Il peut recouvrer ses forces en communiant avec la nature. C'est un archer incomparable et il peut modifier la trajectoire de ses flèches en plein vol, et même les faire revenir à lui, en émettant une série de sons.
ALLIÉS Les Gardiens de la Galaxie, les Vengeurs, Firelord
ENNEMIS Les Badoons, Stark

NIVEAU DE PUISSANCE

PROJECTION D'ÉNERGIE	FORCE	ENDURANCE	COMBAT	INTELLIGENCE	RAPIDITÉ
2	4	5	5	4	4

Un livre de Dorling Kindersley
www.dk.com

Semic
Groupe Tournon
45 rue Broca, Paris Ve

Dans la même collection :
Batman, l'encyclopédie du Justicier de Gotham
Spider-Man, l'encyclopédie de l'Araignée
Superman, l'encyclopédie de l'Homme d'acier
JLA, l'encyclopédie de la Ligue de Justice
X-Men, l'encyclopédie des Mutants
Hulk, l'encyclopédie du Titan vert
Wonder Woman, l'encyclopédie de la Princesse amazone
Looney Tunes, l'encyclopédie
Scooby-doo !, l'encyclopédie
Avengers, l'encyclopédie
Catwoman, l'encyclopédie de la féline fatale
Fantastic Four, l'encyclopédie
Batman Begins, le guide du film
Superman Returns, le guide du film
L'encyclopédie DC Comics
Spider-Man, le guide complet de la trilogie
Conan, l'encyclopédie
Vertigo, l'encyclopédie
Wolverine, l'univers de l'arme vivante
Les Chroniques de Marvel
Iron Man, le guide ultime du super-héros en armure
L'encyclopédie Marvel (Nouvelle édition)

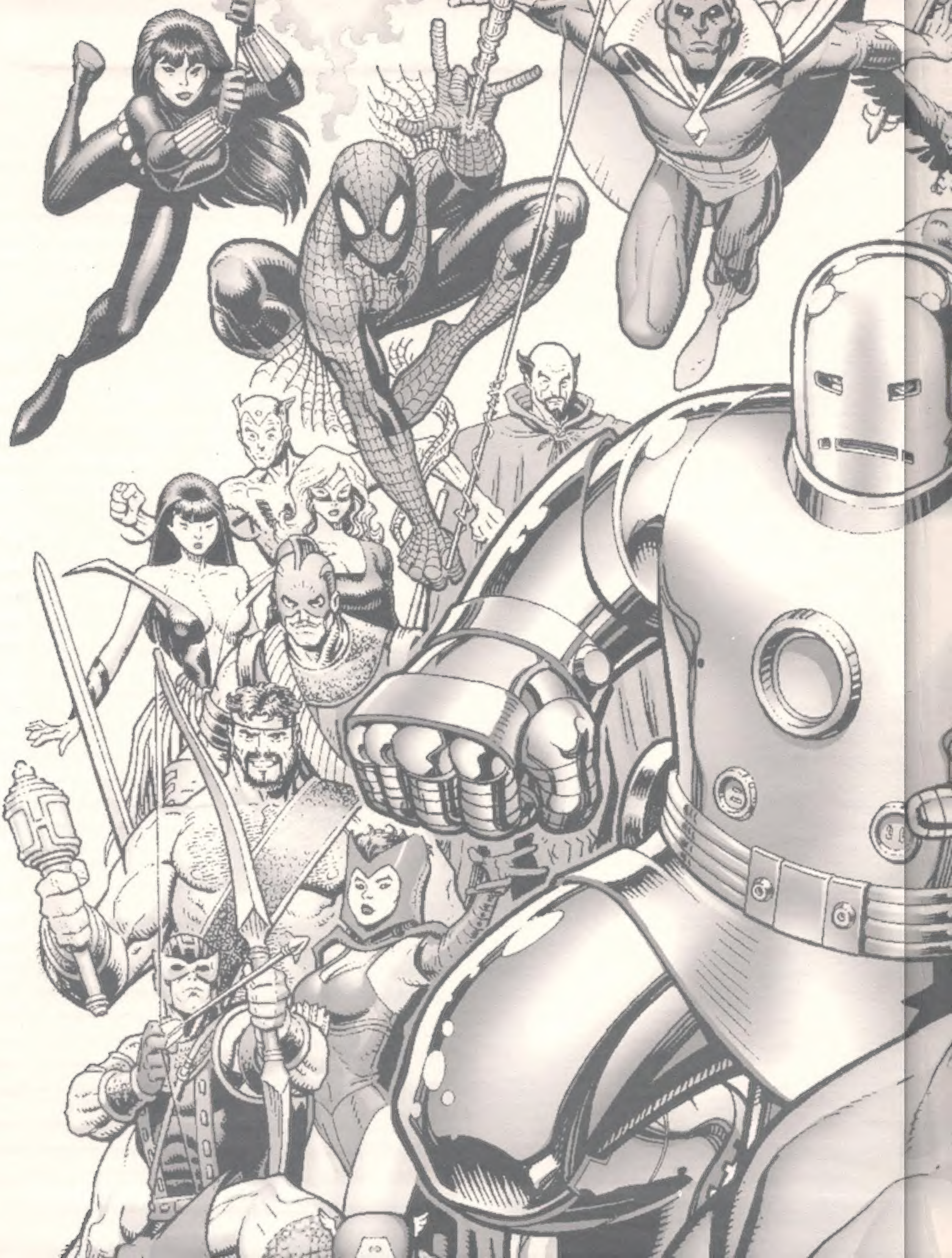
Titre original : Marvel Avengers: the Ultimate Character Guide
Copyright © 2011 Marvel. MARVEL et tous les personnages sont ™ et © Marvel Entertainment, LLC, et ses filiales.
Tous droits réservés. www.marvel.com

© 2010 Dorling Kindersley Limited pour l'édition en langue anglaise
© 2011 Editions de Tournon-Semic pour la version française

Traduit de l'anglais (Etats-Unis) par Philippe Touboul et Grégory Bouet
Adaptation maquette : Hervé Grauzon
Correcteurs : [illegible]

ISBN : 978-2-35100-630-8
Dépôt légal : avril 2011
Imprimé en Singapour

Toute reproduction totale ou partielle de ce livre par quelque procédé que ce soit, électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable et écrite des ayants droit.



KANG LE CONQUÉRANT
Kang a instantanément accès à tout un arsenal d'armes ultrasophistiquées.
Son costume contient sa propre atmosphère, des rations de nourriture et un système d'évacuation des déchets.

L'HISTOIRE
LES POUVOIRS
LES COMBATS

BIENVENUE DANS LE MONDE DES AVENGERS

TOUT CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR SUR LES PLUS PUISSANTS HÉROS DU MONDE ET LEURS PIRES ENNEMIS !

PLUS DE 200 SUPER-HÉROS ET SUPER-VILAINS

semic ARCHIVES

MARVEL

Tous les personnages, TM & © 2011 Marvel Characters, LLC. Tous droits réservés. www.marvel.com. Ce livre est produit sous licence Marvel Characters, LLC.

53 8475 5 15 €
9 782351 006306